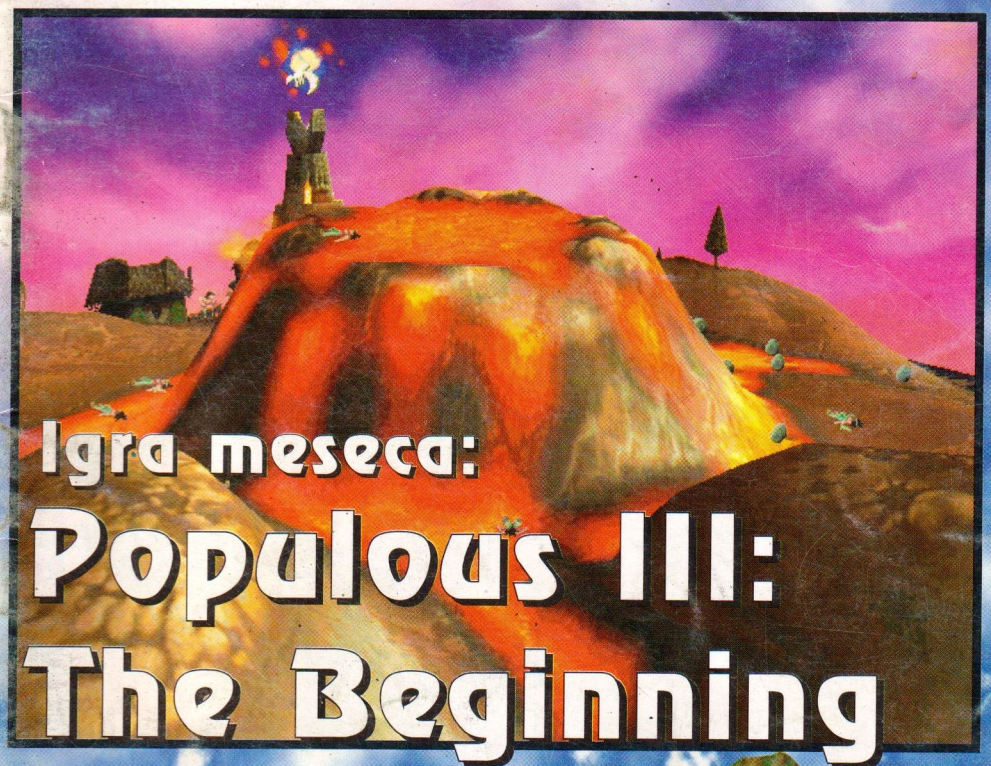
Poster, Top Lista igara, Pisma čitalaca, Quake II turniri ...

THe GaMe®

Februar 1999, Broj 6, Godina 1. Cena 30 dinara

Igrali smo za vas:

OddWorld: Abe's Oddisey



Igra meseca:

Populous III: The Beginning

Iz sadržaja ovog broja:

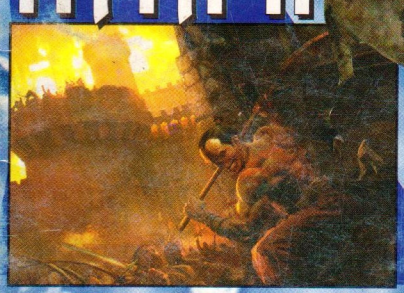
- Magic & Mayhem
- Heretic II
- Power Slide
- Kings Quest 8
- Premier Manager
- Star Siege Tribes
- Rogue Squadron
- X Games ProBoarder

OVERCLOCKER-I DRŽITE SE: STIGAO JE ABIT AHG

Carnivores

Samo za strpljive

MYTH II



Samo kod nas:

PlayStation

Xenogears

... I DALJE NA: WWW.GAMER.CO.YU

SONY PLAYSTATION
- KENSEI
- GODZILA
- TINY TANK
- BLOODY ROAR II
- UPRISING X
- GAME OF LIFE
- B-MOVIE
- BRAIN NECK
- DEEP FREEZ4
- NISSAN HIGHLINE
I JOŠ PREKO 500 NASLOVA !
GET TWISTED!
KONZOLE I DODATNA OPREMA
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT 6 VP20
TEL. 011/311-5342
MOB. 064/11-011- 48

Uvodnik

Dobro došli po 6. put u jedini Jugoslovenski časopis posvećen igrama na PC-u i Sony PlayStation-u. I u ovom broju kao i u prošlom poklanjamo vam poster, koji će biti redovna pojava u GaMer-u. Još nismo odlučili šta će biti na sledećem posteru tako da očekujemo vaše želje i predloge.

U ovom broju pokrenuli smo još par novih rubrika. Jedna od njih je i rubrika u kojoj ćete iznositi svoje probleme u čijim rešavanjima ćemo vam pomoći mi iz GaMer-a, a naravno i drugi čitaoci. Ovo je rubrika Male tajne tako da očekujemo vaše predloge. Top lista je takođe uvrštena kao stalna rubrika, koju vi, naši čitaoci, formirate svojim glasovima popunivši nagradni anketni listić. Rubrika sa igrama za Sony PlayStation se širi, nadamo se na zadovoljstvo ove sve zastupljenije konzole na našem tržištu.

Takođe, objavljujemo kompletne rezultate Quake II turnira koji su se odigrali oko Nove godine, zajedno sa slikama koje će vam pomoći da osetite atmosferu koja je vladala u Domu Omladine i u Fuse-u.

Pokušali smo da za svaku igru koju opisujemo damo i "Cake i trikove" jer smo po vašim pismima zaključili da je to ono što najviše tražite. Većinu Cheat-ova za igre koje su objavljene u časopisu možete naći i na našem sajtu na: www.gamer.co.yu, koji će od ovog broja biti UpDate-ovan nedeljno.

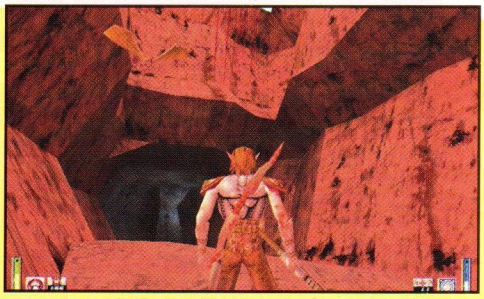
Opet smo doradili vizuelni identitet časopisa za koji se nadamo da će vam se dopasti.

Očekujemo ogromnu količinu vaših pisama da pristignu u toku februara sa vašim sugestijama, predlozima i nagradnim listićima ne bio Vaš i naš GaMer bio još bolji nego do sada.

I na kraju da se zahvalimo svima koji su nam slali pisma sa predlozma i sugestijama jer su nam mnogo pomogli i davali nam volju da nastavimo dalje i uverili nas u ubeđenju da je ovo što radimo svrsishodno.

Sardžaj:

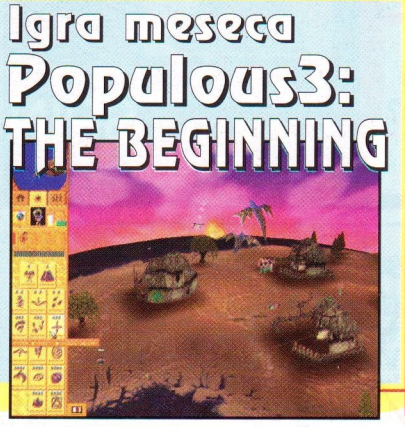
3. Uvodnik
4. Nagradna igra
5. Top lista
6-7. Carnivores
8-11. Na zapadu nešto novo
12. Oddworld: Abes Exoddus
14-15. Power Slide
16-17. Gangsters
18. Grand Touring
19. Internet: EXXTREME3D
20-21. Quake II Modovi
22-23. Uprising 2 Lead&Destroy
24. Quake II turniri
25. Starcraft
26-27. Rogue Squadron
28-29. Heretic II
30. Dark Vengeance
32-34. Populous III - The Beginning
34. 35. Poster
37. Viper Racing
38. X Games Proboarder
40-41. King's Quest 8
42-43. Starsiege Tribes
44-45. Thief
46. F.A. Premier Manager '99
48-49. Settlers III



50-51. Myth 2 - Soulblighter
52-53. Magic&Mayhem
54. Global Domination
55. Worms 2 - retro

Sony Playstation:

56. Streak Hoverboard Racing
58-59. Xenogears
60. Oddworld: Abes Exoddus
62. Coolboarders 3
63. Dodgem Arena
64. Hardver
66. Male Tajne



Redakcija

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević
Vitomir Savić

Saradnici:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Nebojša Andrić
Zoran Škobić
GiM Spring

Marketing:
Danijela Samohod
Telefon: 011/176-42-53

Štamparija:
Reprograf

Tehnički urednik:
Ratko Petrić

Prelom:
Gamer

Telefoni redakcije:
011/4889-005
063/245-549,
063/271-061

e-mail:
gamer@gamer.co.yu

WWW:
www.Gamer.co.yu

Adresa:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

Index ograšivača:

Korice:

2. Spring
67. Art Kanal: Outer Space
68. 3S
13. Supershop
25. Lanset
31. Igraonica
39. Extreme Plato
43. Jan Soft
43. T.D.I Radio
47. PreCiz
54. Maverick
57. Super Mario
61. Spring
65. Optimus
66. Plextor

I dalje smo na WWW.GaMer.co.yu

☺ varanja,
☺ rešenja,
☺ patch- evi
☺ i još ponešto...

<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT
LANGUAGE='JavaScript'>
<!--
now = new Date();
my_random = now.getTime();
function print_gamesites()

posetite nas...

Nagradna anketa časopisa The GaMe®

Ime i prezime:

Adresa:

Za Sony PlayStation nagradu

DA NE

Glasam za sledećih pet igara za PC i PlayStation Top Listu

1. PC:
1. PS:
2. PC:
2. PS:
3. PC:
3. PS:
4. PC:
4. PS:
5. PC:
5. PS:

Nagradno pitanje:
Koliko sličica na crnoj pozadini ima u opisu Dominant Species?

Propozicije:
1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete isečene iz ovog časopisa, tj. ne šaljite fotokopije ili nešto slično)
2. Obavezno odgovoriti na nagradno pitanje
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do 25.2.1999.
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Ustanička 120/11, 11000 Beograd
5. Ako je nešto nejasno pogledati prve četiri tačke.

1. VooDoo I
2. 5 CD-ova
011/648-813
3S comp

3. 5 CD-ova
011/422-545
PreCiz

4. 5 CD-ova
011/411-690
BE&B soft

5. 5 CD-ova
011/318-45-27
Klub Video Igara Super Mario

6. 2x2 CD-a
7. 1x1 CD
SPIN
011/177-38-55

8. 2x2 CD-a
063/25-40-25
SUPERSHOP

9. 3 CD-a
063/259-950
VOODOO

10. 3 CD-a
011/444-6754
Centar Dušan

11. 2 CD-a
011/354-9450
LanSet CD MUSIC PC

12. 2 CD-a
011/512-891
PLEXTOR

13. 2 CD-a
011/3223-519
Jan Soft

Nagrade za PlayStation:
1. DualShock Joystick
2. Memorijska kartica
3. Snimanje 2 CD-a po izboru
011/311-5342,
064/11-011-48
SPRING

Rezultati nagradne ankete

1. Nagrada: VooDoo1 od Gamer-a
Mihajlo Rakić, Beograd
2. Nagrada:
Jovanović Miša, Batajnica
3. Nagrada:
Miloš Miković, Velika Plana
4. Nagrada:
Malobabić Vladimir, Beograd
5. Nagrada:
Marković Ivan Beogradi
6. Nagrada:
Avdijenko Dejan, Beograd
7. Nagrada:
Egri Mate, Kula
8. Nagrada:
Bojan Ilić, Beograd
9. Nagrada:
Goran Vuletić, Beograd
10. Nagrada:
Vladimir Manojlov, Zrenjanin
11. Nagrada:
Bojan Janković, Beška
12. Nagrada:
Samardžić Đorđe, Beograd

Nagrade za Sony PlayStation

1. Nagrada:
Uroš T. Perišić, Kruševac
2. Nagrada:
Nikola Bazik, Beograd
3. Nagrada:
Žarko Colić, Begrad

Prva tri broja još uvek možete naručiti kod nas.
Informacije na telefon:

011/4889-005

Bilo koja dva od prva tri broja:
35 dinara
Sva tri prva broja:
50 dinara

Izvinjavamo se zbog greške u Top Listi iz poslednjeg broja prošle godine (ako ste slučajno primetili, fali 14. igra), pa se ovom prilikom za to i izvinjavamo.Godina 1998. je ostala iza nas, utisci su se sabrali, pa ćemo napraviti kratak osvrt na nju.

Ljubitelji sporta su mo j ostvarenja na polju sportskih simulacija bio dosta bogat, u kome suvereno vlada EA Sports sa svojim poznatim FIFA, NBA I NHL serijalima. Što se tiče Avantura, kao i svake godine, bilo je dosta naslova od kojih izdvajamo Grim Fandango, Sanitarium, RedJack, Monkey Island 3 i Black Dhalia. Malo je razočarao Cryo sa svojim dosadnim avanturama-enciklopedijama, koje pored edukativnog karaktera nemaju drugog kvaliteta. A tu je i najčudnija avantura svih vremena, Of Light&Darkness: The Prophecy. Kao pečurke posle kiše nicale su real-time strategije, od kojih su skoro sve manje-više uspešni klonovi Dine i C&C-a; jedino Dune2000 malo odskače od konkurencije, ali i ona se na top listi našla više na račun stare slave. Slična stvar je i sa Doom-ačinama, samo su igre ovog tipa bila na daleko višem nivou i ove godine je izašlo dosta dobrih naslova (Pogledajte prva dva mesta na našem Top 20). Što se tiče simulacija letenja ili vožnji, situacija je zadovoljavajuća, a kao najjači predstavnik se izdvaja Need For Speed 3. Mortal Kombat 4 je jedini značajniji predstavnik Tabačina. Takođe ništa značajno nije izašlo na polju FRP-a osim Might & Magica VI. Možda BattleSpire, ali... Bilo je i flipera: ProPinball-i, Balls of Steel i još neki manje uspešni. Logičkih igara: Safecracker, Dr.Brain, itd... Pri kraju godine je iz Disneya stiglo nekoliko igara za najmlađe generacije i... i još puno igara ali zaista ih ne možemo sve pomenuti, pa da još jednom vidimo koje su igre bile najbolje ove godine:

1. Iako se pojavila kasno, ovu godinu je obeležila igra HalfLife. Sa novim pristupom definitivno predstavlja veliki pomak u svom žanru, sa brojnim novinama i jedinstvenom, neviđenom atmosferom - što ste mogli i sami videti u prošlom broju vašeg (i našeg) lista.

2. Na drugom mestu se nalazi još jedna pucačina iz prvog lica, čuveni Quake II. Mada je izašao pre više od pola godine, još uvek drži milione gamera uz svoje monitore, a da je njegova popularnost i dalje u uzlaznoj putanji svedoči pojava turnira sa upravo Quake-om kao glavnom igrom (O tome je bilo reči u prošlom, a i u ovom broju).

3. DeltaForce. Iako prosečne grafike, originalna ideja, velika igrivost i sjajan feeling u multiplayer modu popeli su ovu igru na treće mesto.

4. Na četvrtom mestu se nalazi Need For Speed 3, najbolja simulacija vožnje sa fenomenalnom grafikom i efektima zbog koje ćete poljubiti svoju 3D kartu.

5. Zanimljivi Battlezone, mešavina arkade i strategije, je zbog svog neobičnog i inovativnog izvođenja kao i odlične atmosfere zauzeo visoko 5. mesto.

6. Iako smo ideju sa onim svetom imali u Afterlifeu, niko ne bi pomislio da će Lucas Arts spremiti sličan scenario za Avanturu. Ispostavilo se da je to bio pun pogodak, tako da Grim Fandango, uzevši u obzir grafiku i obilje humora, zasluženo zauzima šesto mesto.

7. Rainbow Six - slično Delta Force-u, jedna od retkih igara tog tipa, takođe je našla na dobar odziv među igračkim svetom pa se nalazi na 7. mestu.

8. Osmi je Heart of Darkness, platforma poput legendarnog Princa, sa odličnom animacijom i atmosferom, pravo osveženje kada se u obzir uzme nedostatak te vrste igara u ovoj godini.

9. Carmageddon 2. VRRM...TRAS...GNJEC! Gazite ljude i uništavate druge automobile. Fenomenalna igra za iživljavanje sa obiljem krvi.

10. Izgleda da naš narod mnogo voli da bude u ulozi specijalaca. Slično Delta Force-u i Rainbow Six-u, ovoga puta vodite grupu COMMANDOS-a. Za razliku od navedenih igara, ovde je pogled izometrijski, iz trećeg lica, ali takođe dobra atmosfera i grafika su visoko plasirale ovu igru. Deseto mesto.

11. Trećem nastavaku Tomb Raidera sa poboljšanom grafikom i nekim novinama pripalo je 11. mesto, koji će svi fanatici Lare Croft čuvati kao relikviju. Slična stvar je i sa

12. Dune2000 koja se nalazi na sledećem, 12. mestu.

13. Na baksuznom 13. mestu se nalazi NHL 99, jedan u nizu uspešnih serijala EA Sportsa

14. Jedna od kontroverznijih igrara u poslednje vreme Unreal, sigurno ispred svog vremena kada se pojavio, sa svojom naprednom vizuelnom komponentom zauzima 14. mesto

15. U ovoj godini sigurno najbolja non-realtime strategija ili bolje rečeno simulacija CAESAR III će držati prikovane za sebe sve ljubitelje ove vrste igara na duže vreme.

17. Lode Runner 2 se našao na top listi jer je bio i ostao jedinstvena igra. A i ovaj II deo, iako radikalno izmenjen, i dalje poseduje onaj lepi osećaj starih dana.

18. Sanitarium. Takođe avantura sa sjajnim scenarijem i jezivom atmosferom, previše u senci Grim Fandanga, možda zbog anonimnosti firme koja ju je stvorila.

19. Univerzalna tabačina Mortal Kombat 4 je zauzeo 19.mesto, iako prihvaćen ispod očekivanja od strane igračke publike.

20. Kao 20. se nalazi Might&Magic VI, jedini pravi FRP u ovoj godini. Ne baš tako zanimljiv, ipak bez prave konkurencije. Možda bi ga smenio Return to Krondor da se pojavio ranije, ali ovako se M&M6 zasluženo našao na Top listi.

Možemo reći da je ova godina bila plodna, uz izuzetak toliko očekivanih igara kao što su Diablo2 ili Tiberian Sun. Ništa zato, ušli smo u 1999... pa nek je sa srećom.

TOP LISTA IGARA ZA PC:

HALF LIFE:	211
FIFA 99:	191
TOMB RAIDER 3:	146
NEED FOR SPEED 3:	102
GRIM FANDANGO:	87
QUAKE 2:	82
CAESAR 3:	67
CARMAGEDDON 2:	60
COMMANDOS:	47
FALLOUT 2:	41
DELTA FORCE:	40
NBA 99:	37
RAINBOW SIX:	36
HEART OF DARKNESS:	33
BLOOD 2:	32
AGE OF EMPIRES:	24
NHL 99:	24
SETTLERS 3:	23
DUNE 2000:	21
MORTAL KOMBAT 4:	20
STAR CRAFT:	15
HERETIC 2:	13
MIGHT & MAGIC VI:	13
MOTORACER 2:	10
BATTLE ZONE:	10
THE X FILES:	10
KINGS QUEST 8:	8
UNREAL:	8
SANITARIUM:	7
WORMS 2:	7
RAILROAD TYCOON 2:	7
INCUBATION:	5
MOTOCROSS MADNESS:	5
ROGUE SQUADRON:	5
WARLORDS3:	4
THE FIFTH ELEMENTH:	4
RETURN TO KRONDOR:	4
RAGE OF MAGES:	4
SHOGO:	4
HEROES OF M&M 2:	4
EGYPT 1156 B.C.:	4
NEVERHOOD:	4
LODE RUNNER2:	3
WARHAMMER: DARK OMEN:	3
SIN:	3
CLAW:	3
GANGSTERS:	3
LARRY 7:	3
BARAGE:	3
TRESPASSER:	3
EUROPEAN AIR WAR:	3
MYTH 2:	3
CYBERMERCS:	3

TOP LISTA IGARA ZA PLAYSTATION

TOMB RAIDER 3:	51
FIFA 99:	28
NBA 99:	22
METAL GEAR SOLID:	16
NEED FOR SPEED 3:	15
CARMAGEDDON 2:	13
QUAKE 2:	9
HEART OF DARKNESS:	8
MORTAL KOMBAT 4 :	8
CARNIVAL CAPER:	5
COOL BOARDERS 3:	4
WET:	4

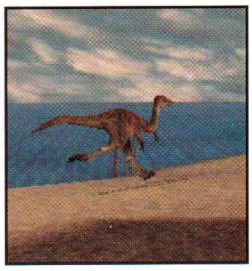
Carnivores

Mnogi ljudi vole lov. U njemu pre svega vide zabavu, a naravno i dobar ulov. Za sve to potrebna im je dozvola. Neke životinje su zaštićene, a neke ne. Dinosaurusi to sigurno nisu, pa u igri Carnivores omogućeno je ubijanje svih njihovih vrsta, od malenih biljojeda do proždrljivih mesoždera. Ona je nastala u saradnji Wizard Works-a i Action Forms-a, i svakako ne predstavlja pucačku igru. Prilagođavanje zakonima prirode, vešto skrivanje, a vrlo često i razmišljanje upravo su one karakteristike koje moraju biti vaš glavni adut u ovoj igri.

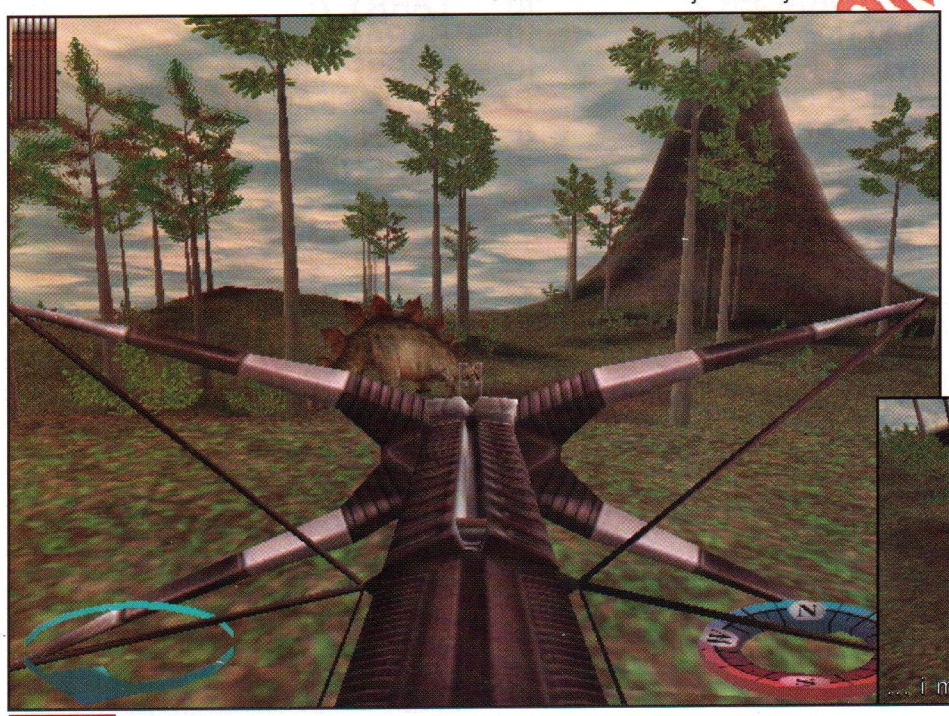
Radnja se odvija 2190. god. Na rutinskoj misiji po kosmosu, grupa Fmm UV otkriva planetu pogodnu za život ljudske rase. Tokom potrage za živim svetom na njoj dolazi se do zaključka da zbog neodgovarajućeg reljefa on ipak nije prisutan. Pretražujući zapadne delove, na opšte iznenađenje uočava se razvijena populacija prastarih dinosaurusa. Po njima ova planeta dobija ime, a zemljani željni osvajanja formiraju DinoHunt Corp. , čime je posle 50 miliona godina otvorena prva sezona lova na dinosauruse.

Carnivores bez obzira na prilično jednostavnu temu, ipak predstavlja u velikoj meri ozbiljnu igru, verovatno najozbiljniju sa temom lova. Na tu ocenu utiče pre svega ograničenost municije, neravan teren, kao i niz neugodnih osobina samih dinosaurusa. Uvodne animacije nema, a na početku postajete član pomenute korporacije, nakon čega se dolazi do jednostavnog i funkcionalnog glavnog menija. On nudi podešavanje nivoa težine i raznih druguh standardnih opcija, a važno je podesiti elemente kao što su agresivnost, brzinu, kao i ukupan broj dinosaurusa u određenoj oblasti. Nakon uspešnog lova, vaš bogat plen biva smešten u tzv. Trophy room, u kome se upoznajete i sa osvojenim poenima, preciznostima gađanja i drugim statističkim podacima. U skladu sa dalekom budućnosti ubijene dinosauruse do pomenute sobe prenosiće specijalna leteća vozila. Pošto je municija najizraženiji problem, bilo bi za očekivanje da se snadbevanje istim vrši upravo preko ovih vozila, no to u ovoj igri nije slučaj, pa se dolazi do zaključka da se posle istroška metaka, nužno vrati do trofejne sobe (Esc) i ponovo startovati misiju. Pre izlaska na teren, ponuđeno je niz pomoćnih opcija, čijom selekcijom možete upoznavati cikluse kretanja dinosaurusa, kao i samu regiju. Postoji 6 različitih okruženja, a na svakom od njih postoji niz prepreka koje će vas ometati u lovu. Posebno je nezgodno prisustvo lave, živog blata, velikih rupa i sl. Na početku su dostupne 3 lokacije, naravno namenjene početnicima, a dužim napredovnjem i punjenem trofejne sobe ulovom, omogućuje se odabir još 3 koje su mnogo zanimljivije, izuzetne grafike i velike težine, pa se preporučije da ih obavezno vidite, a to možete učiniti tek nakon duge vežbe i ispravljanja brojnih grešaka koje su neminovne. Na svakoj teritoriji postoji veliki broj vrsta dinosaurusa, ali je samo jedna od njih vaš primarni cilj. Usled toga, zbog sličnosti pojedinih vrsta, selekcijom Target zone moda, upravo one željene bivaju obeležene. Naravno, mnogo lakše su one misije na kojima je osnovni cilj eliminisanje biljojeda, ali ćete vremenom stići i do nivoa kada za protivnika imate Tiranosaurus Rex-a, čiji su apetiti ogromni, a mogu se zadovoljiti samo proždiranjem svega onoga što se kreće.

Moja prva žrtva



Minimum:
16 MB RAM
Pentium 133 MHz
SVGA karta
100 MB HD



... i moja prva smrt

CAKE I TRIKOVI

❑ **Dok igraš upiši DEBUGON. Tada će dinosaurusi ignorisati tvoje prisustvo, a uz to i neće čuti pucnje. Imaćeš neograničeno municije, i bićeš otporan na lavu. Pritiskom na Ctrl kretaćeš se**

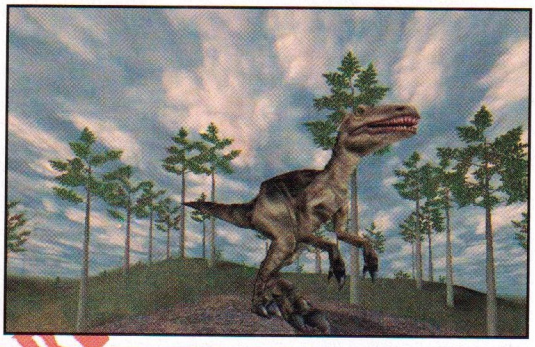
izražaja pri brzom trčanju, kao i pri kretanju kroz vodu. Muzika je solidna, a posebna pažnja je namenjena zvučnim efektima, kao što su zavijanje dinosaurusa, zvuci ptica, vetra itd.

Predmeti vašeg lova nisu priglupa bića koja samo čekaju da ih pokosite, već je izuzetno izražen i rad na inteligenciji dinosaurusa. Tako će pojedine vrste biti u mogućnosti da čuju i najmanji šum, a da pri tome nezgodno pomeraju glavu (pri ručku najčešće), koja je inače najsigurnije mesto ciljanja. Na stvaranje atmosfere utiču i podaci da će dinosaurusi često biti u prilici da piju vodu iz okolnog jezera, otkidaju određene delove travnog pokrivača sl. Lepo ih je videti i same u lovu, tako da će oni veći hvatati one manje, a oni najmanji apetite će zadovoljavati isključivo okolnim žbunjem i vodom. Pažnja je obraćena i na nebo, pa je prisutno kretanje oblaka, u čijoj će se zavisnosti otkrivati sunce, koje će pak vama zasmetati ukoliko ga pogledate.

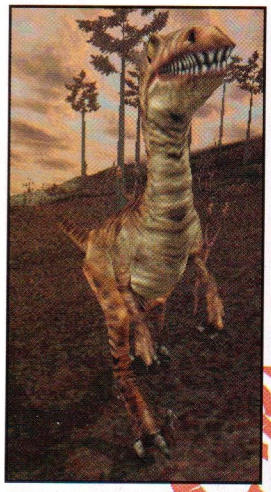
Upoznavanje dinosaurusa, pre svega njihovog kretanja mora prethoditi svakom zadatku, jer samo tako stepen uspešnosti biva pozitivan. Na to utiče pravilo da će vas mesožderi, posebno oni veći, sa priličnog odstojanja strpati u usta, iz kojih definitivno nema povratka. Značajno je i upoznavanje sa osobinama pojedine vrste, jer u zavisnosti od nje sledi selekcija oružja. Naime, pojedine vrste su veoma brze, a uz to nakon neuspešnog hitca gotovo nedostižne, pa pri njihovom lovu preporučuje se taktika gađanja strelama, koje su manje ubojite, ali zato nečujne i precizne. Pored oružja, postoje i nekoliko pomoćnih predmeta, od kojih je najkorisniji radar, jer je sa njim na mapi regije moguće videti i vaše protivnike, odnosno buduće žrtve. Međutim, korišćenje ovih pomagala oduzimaju visok procenat poena namenjenih za određenu lokaciju, a uz to i kvare celokupan doživljaj.

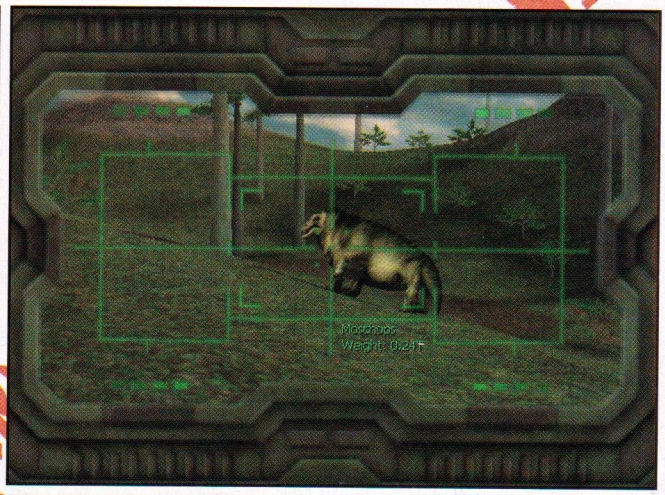
Grafička podloga je izuzetna, pogotovo kada se uzme u obzir neravan teren, brojna jezera, šume i sl. 3D efekat je više nego prisutan, a posebno dolazi do

Prvi utisak o Carnivores-u je prilično površan, ali tehnička dotera-nost i raznovrsnost, uz veliku zabavnost, formiraju izuzetnu dozu zaraznosti. Neobična tematika, u potpunosti različito izvođenje, još neke su od činjenica, koje govore da u moru igara u prvom licu, jedna ovakva zaista dobro dođe. Nepostojanje multi-player opcije možda je i jedina prava mana.



Ako vidite nešto ovako imate dve mogućnosti: bežite ili pucajte





IgroMe®

Grafika 1 2 3 4

Muzika 1 2 3

Atmosfera 1 2 3 4 5

Igrivost 1 2 3 4

Simulacija lova

\+ Nezanimljiva tema koja je fenomenalno

\- Povremeno monotono i bez multiplayer

Loose Cannon

Odlaskom Chris Roberts-a iz Origina pre par godina započela je revolucija u industriji kompjuterskih igara. Danas je sasvim normalno videti kako vodeći napuštaju sigurnost velikih kompanija i odlaze stvarajući sopstvene. Posle dve godine ćutanja i sklapanjem partnerstva sa Microsoft-om pojavljuje se Loose Cannon. Producent je Tony Zurovek poznat po Crusader seriji.

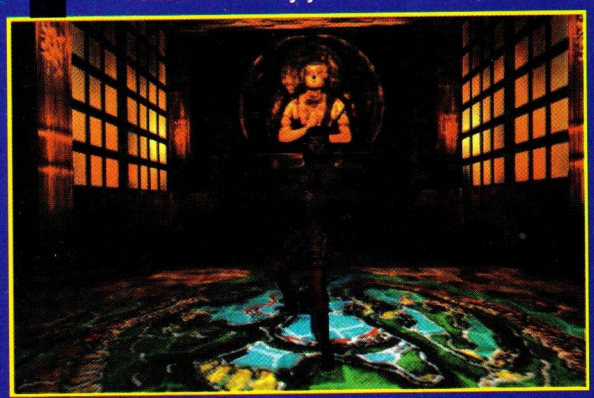
Igra izgleda revolucionarno, jedan od onih spojeva žanrova koji do sada nisu viđani.

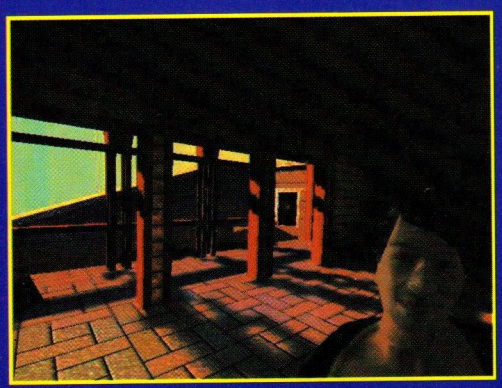
Zaplet je sledeći. Ekonomija SAD-a je propala, kriminalni sindikati su preuzeli ono što je preostalo. Vi, u ulozi lovca na ucene (Ashe), sa preko 20 uspešnih misija (bez preživelih) i gadnom reputacijom. Gomila naoružanja i oklopa, kao i mogućnost kretanja u borbu pešaka ili u nekom od 15 različitih borbenih vozila. Bilo kako bilo, juricete najzloglasnije kriminalce. Glavni baja je Bishop - vođa velikog sindikata koga treba ganjati preko 12 otvorenih i 9 gradskih sredina. Gradovi imaju funkcionalnu policiju, pešake i saobraćaj.

Dragon

Dragon je 3D avanturistička igra sa fokusom bačenim na borilačke veštine i istraživanje. Radnja se odvija u citadeli senki i svetla, prastarom hramu duboko u planinama Kine.

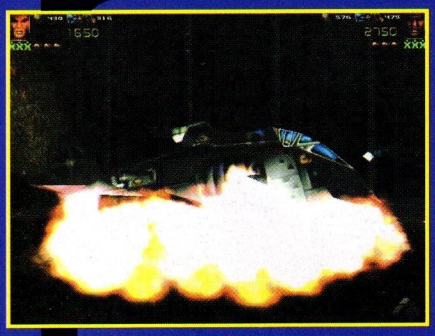
Vodeći lik Jimmy-ja moraćete da pređete citadelu uzduž i popreko i postanete majstor u korišćenju oružja koja se mogu naći unutra. Koristeći to znanje (i oružje naravno) tući ćete se sa hordama demona, sitnijih božanstava i naravno drugih majstora borilačkih veština. Glavni cilj igre je sprečiti planove zlog maga i spasiti velikog majstora Sung-a.





Dragon će podržavati sve direct3D podržane akceleratorske karte, ali će raditi i bez njih.

Expendable



Jedan od najuzbudljivijih elemenata bilo kog akcionog scenarija, bez obzira da li je to knjiga, film ili kompjuterska igra je napeto osećanje heroja (ili grupe) koji kreću protiv daleko nadmoćnijih snaga da spasu planetu. Kombinacija panike, očaja i čiste odlučnosti koja je potrebna retko se postizala u igrama. Expendable (iliti potrošni) Rage software-a kreće da to ispravi.

Način igranja je sa pogledom iz trećeg lika (gde vidite vaš lik) i svetao uzor bio je fenomenalni MDK (murder death kill?).

Pozadinska priča je tačno onakva kakvu ste mogli očekivati od komandoskih igara. 500 godina pre početka igre u 25. veku ljudi kolonizuju planete pretvarajući ih u gostoljubive (za ljude naravno). Nepoznata vanzemaljska rasa kreće u napad (bez povoda naravno) i uništava kolonizovane svetove približavajući se zemlji.

Vaša misija je da potamanite aliene koji bezdušno ubijaju i jedu stanovnike. Krećete preko kolonizovanih planeta do vanzemaljskog sveta.

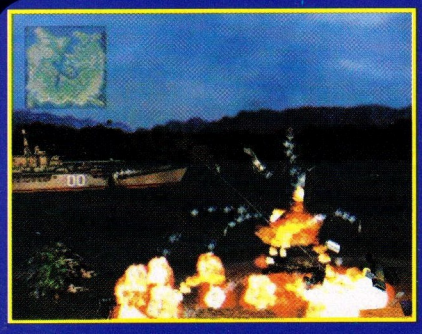
Gomile najrazličitijeg (i spektakularnog) oružja, mnoštvo grafički različitih nivoa (ruševine starih civilizacija, uništene kolonije, zatvorski svetovi i predivne šumske planete) trebalo bi da zadovolje svakoga. Igra će se odvijati i u zatvorenim prostorima i pod vedrim nebom preko 6 glavnih sistema sa po najmanje 3 manje planete u svakom.

Pošto u Rage software-u misle da je tržište za PC preplavljeno sporim strateškim igrama, sa igrom Expendable igraju na kartu furiozne akcije i mnogo pucanja na uštrb realističnosti.

Rezolucije od 320x240 do 1600x1200 sa gomilom efekata i ubačenim two-pass renderingom (samo riva TNT i Voodoo2) za jače mašine čini Expendables igrom za budućnost (za nas barem).

Osobenost koja će možda izdvojiti ovu igru je mogućnost igranja dva igrača (kooperativno) na jednom ekranu. Sve standardne mrežne opcije su podržane.

Hostile Waters



Svedoci smo trenda da se software-ske kompanije često odlučuju da prave nastavke i dodatke za već razrađene igre i pokušaja da se na svaku dobro primljenu temu izvuče maksimum novca. U Rage software-u su odlučili da svoj najprodavaniji projekat (Incoming - koji se dobija uz SVAKU 3D kartu) ne nastavljaju, već da fenomenalne grafičke mogućnosti spoje sa real-tim strateškim elementima.

Sa mogućnostima izgradnje sopstvenih jedinica i njihovim komandovanjem Hostile Waters će biti najsličnija igrama Battlezone i Uprising.

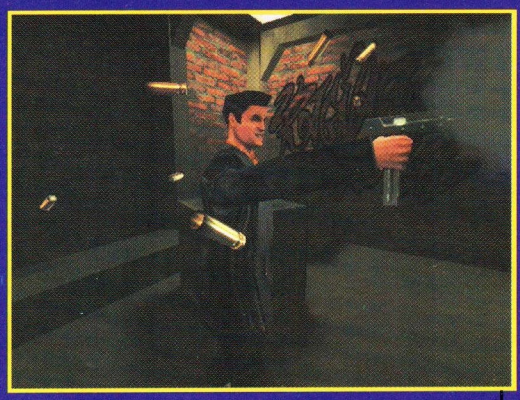
Pogled će umesto standardnog kokpita biti zamenjen spoljnom kamerom.

Kontrolni interfejs je sastavljen od dva prozora: jedan sa mogućnostima sklapanja, naoružavanja i popravljanja vozila i drugi sa 3D pogledom u kome se komanduje jedinicama. Skupljanje materijala i sirovina je neophodno, no taj zadatak je na sreću donekle automatizovan. Razni vremenski efekti (promena dana i noći, plima i oseka, kiša, vetar itd) imaće ogroman uticaj na strategiju (poduži pljusak i trava će se pretvoriti u blatište). Realistično urađeno talasanje mora je samo jedan od detalja koji će (barem grafički) izdvajati ovu igru od konkurencije.

Razvojna strategija za AI nije limitirana samo na neprijatelje, već i na vaše jedinice. Tokom igre ona će se poboljšavati tako da će upravljanje kompleksnim komandama biti lakše.

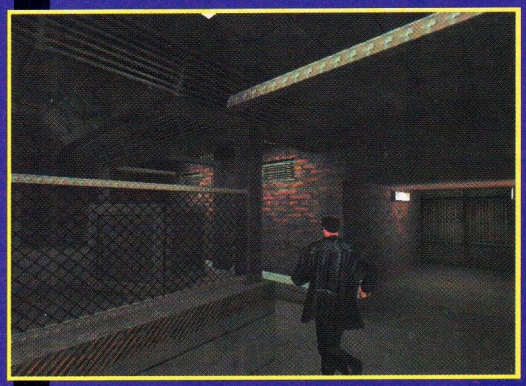
Sa 20 misija u kojima je neophodno koristiti različita (od 12 mogućih) vozila i standardnim militantnim misijama tipa istraži, uništi ili brani igra za sada deluje siromašno, ali treba joj oprostiti jer je još u fazi razvoja. Čak ni zaplet još nije smišljen, mada po slikama možete pretpostaviti po nešto...

Max Payne

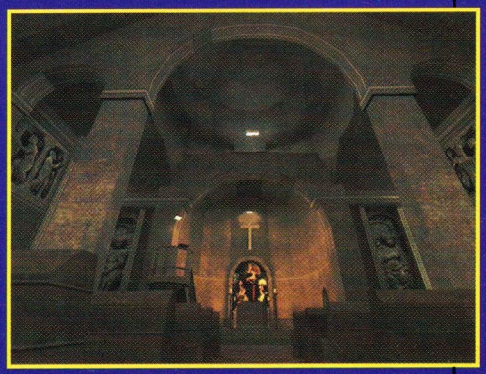


3D Realms je sa svojim naslovima često išao ispred vremena sa grafičkim mogućnostima kojih se do tada niko nije dosetio.

Da je sve ostalo na tome, verovatno bi ostali u gomili sa drugim sitnijim proizvođačima igara. Ono na čemu je izgrađen imidž 3D Realms-a su likovi. Razmislite, da je Duke Nukem bio samo još jedan bezimeni jurišnik da li bi postao popularan, ili da je Lara Croft bila običan Indijana Džons klon koga bi bilo briga? Jedini promašaj do sada bio je Lo Wang (lik iz Shadow Warrior-a), ali to je već davna prošlost. Najnovija kreacija, odbegli pandur Max Payne već je na putu. Smislen (ali krajnje jednostavan) zaplet je postignut kroz već mnogo puta korišćenu priču (ubili su mu ženu i decu...), sa dodatkom oko nameštaljke (ubistvo šefa) i gomilom neprijatelja (Mafija).



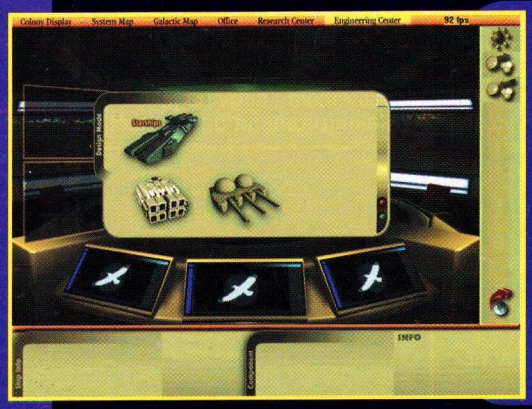
Filmskim žargonom rečeno ovo je triler koji se odvija u metropolisu koji podseća na Hong Kong. Sa dosta obrta i iznenađenja, i lineanom progresijom koja bi trebala da poveća napetost. Gomile scriptovanih sekvenci su ubačene da zadrže pažnju i ojačaju zaplet (i daju motivaciju). Realizam okoline je ono što je tržištu već dugo nedostajalo (nema više jurnjave po vanzemljskim svemirskim stanicama ili starinskim dvorcima). Filmski pristup akciji u igri (npr. Max provaljuje kroz vrata i uleće u sobu - bez ikakvog upozorenja igra se usporava i pucnjava koja neminovno sledi se odvija kao na usporenom filmu, sa čaurama koje lagano lete kroz vazduh) koristi sve tehničke smicalice i cake kojih su programeri mogli da se dosete.



Skeletal Animation (već viđena u Half-Life-u) sa 3D objektima iz više delova (Svaki odevni predmet Max-a je razdvojeni objekat) i spoljne teksture (skin) promenljive u odnosu na pokrete čime se dobija realistična animacija odeće u pokretu i izrazi lica čine Max Payne-a jednim od najdetaljnije urađenih likova do sada. Oružja u igri su realistična sa pravim statistikama i podležu pravim fizičkim zakonima (sa realističnim rikošetima i probojnom moći). Svetlosni efekti su postignuti ne-korišćenjem ambijentalnog osvetljenja. Zraci svetlosti se preračunavaju sa emitera, na površinu tela gde padaju i nadalje. Kako je ovaj metod veoma zahtevan za procesor, poboljšanja su u toku.

3D kartica je apsolutno neophodna, a u minimum spada i pentium na 200 Mhz sa 64 Mb Ram-a.

Star Nations



Star Nations je još jedna od onih svemirsko-menadžerskih igara u kojima možete raditi sve što vam duša želi. Tamaniti ostale, trgovati ili čak izigravati svemirskog mirotvorca. Na repertoaru je crpljenje sirovina i izgradnja kolonija, istraživanje i borba protiv živih ili silikonskih protivnika. Ako imate potencijala, ili trunčicu megalomanskog u sebi - probajte.

Ruud Gullit Striker

Ovaj po slikama govoreći malo prosečniji fudbal koji je potpisao poznati Ruud Gullit (za one koji ne znaju to je onaj koji ima kosu u pletenicama). Ovo ostvarenje je najavljeno od firme RAGE Software za kraj '98. ali se još nije pojavila. Kao i ostale igre na temu fudbala koje stižu od RAGE-a i ovu će karakterisati brzina reakcije koja se očekuje od igrača kao i veoma unapređena AI rutina za golmane. Na taj način će se malo veći akcenat staviti na taktička dodavanja jer će se golovi mnogo teže davati.

Od takmičenja biće zastupljeni: Svetski Kup, Evropski kup kao i prve dve lige sledećih nacionalnih prvenstava: Engleska, Francuska, Italijam Španija i Holandija (sa Ruud Gullit-om naravno). Igra će imati komentatore utakmica: Jonathan Pearce, Ron Atkinson, and Trevor Brooking

Datumi izlaska igara za Sony PlayStation

Datumi važe za Američko tržište, tako da se mogu očekivati na našem tržištu mesec ili eventualno dva

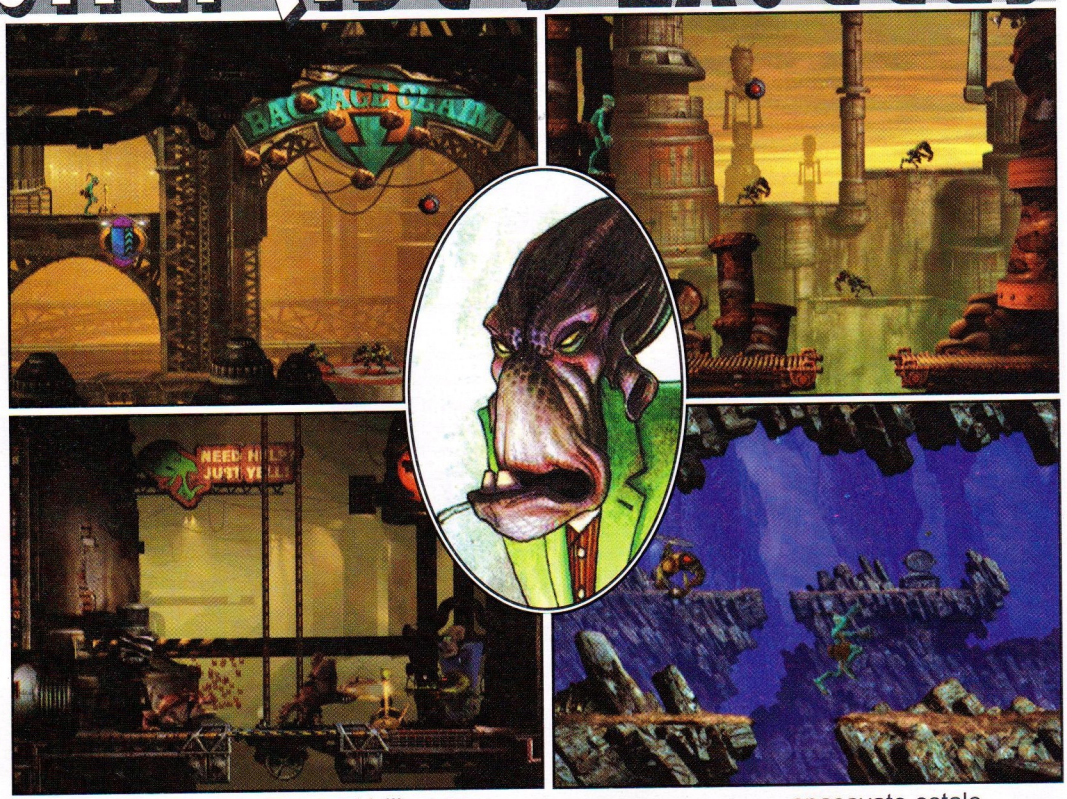
12/15/98 - Tiny Tank: Up Your Arsenal (MGM Interactive/And-Now/Appaloosa)
12/15/98 - Uprising X (3DO/Cyclone Studios)
12/15/98 - Wheel of Fortune (Hasbro Interactive)
12/22/98 - Bomberman Fantasy Race (Atlus/Hudson)
12/22/98 - Elmos Letter Journey (NewKidCo/Alpha Software)
12/22/98 - Elmos Number Adventure (NewKidCo/Alpha Software)
12/22/98 - Invasion From Beyond (GT Interactive/King of the Jungle)
12/22/98 - Shanghai (Electro Brain)
12/23/98 - March Madness 99 (EA Sports)

01/00/99 - NCAA Final Four (989 Sports)
01/06/99 - NBA Shootout ž99 (989 Sports)
01/07/99 - Men in Black (Fox Interactive/Argonaut)
01/11/99 - American Deer Hunter (Interplay)
01/11/99 - Lunar: Silver Star Story Complete (Working Designs)
01/11/99 - Monkey Hero (Take 2/Blam!)
01/12/99 - Bust-A-Move 3 (Acclaim)
01/12/99 - WCW/NWO Thunder (THQ/Inland)
01/13/99 - Global Domination (Psygnosis)
01/16/99 - Nectaris: Military Madness (Jaleco)
01/19/99 - Clock Tower 2: The Struggle Within (ASCII)
01/19/99 - Destrega (Koei/Omega Force)
01/21/99 - Akuji the Heartless (Eidos/Crystal Dynamics)
01/26/99 - Black Bass with Blue Marlin, Hank Parker (Hot B)
01/26/99 - Dead in the Water (ASC Games)
01/26/99 - High Voltage: Electric Maze Challenge (Jaleco)

02/00/99 - Army Men 3D (3DO)
02/00/99 - Bass Landing (ASCII)
02/00/99 - Bass Masters Classic: Tournament Edition (THQ/Inland)
02/00/99 - Battleship (Hasbro Interactive)
02/00/99 - Beavis and Butthead Do Hollywood (GT Interactive)
02/00/99 - Blast Radius (Psygnosis)
02/00/99 - Centipede (Hasbro Interactive)
02/00/99 - Civilization II (Activision/Sid Meier)
02/00/99 - Freestyle Boardin ž99 (Capcom/Pony Canyon)
02/00/99 - Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (Capcom)
02/00/99 - NBA In the Zone '99 (Konami)
02/00/99 - NHL Blades of Steel ž99 (Konami)
02/00/99 - Pac-Man 3D (Namco)
02/00/99 - Syphon Filter (989 Studios)
02/00/99 - Warzone 2100 (Eidos)
02/10/99 - Pro 18: World Tour Golf (Psygnosis)
02/10/99 - Street Sk8ers (EA Sports)
02/13/99 - Fishermans Bait (Konami)
02/16/99 - K-1 Revenge (Jaleco)
02/17/99 - Quake II (Activision)
02/17/99 - Sports Car GT (Electronic Arts/Westwood)
02/23/99 - Rat Attack! (Mindscape)
02/24/99 - Silent Hill (Konami)
02/24/99 - Tai Fu: Wrath of the Tiger (Activision/Dreamworks)

Oddworld: Abe's Exoddus

Mali zeleni su opet u akciji. Ne, nije u pitanju Dosije X. U pitanju je nastavak avanture simpatičnog Mudokanc-a Abe-a. Pitate se šta su ovog puta smislili programeri čudnog naziva Oddworld Inhabittants.



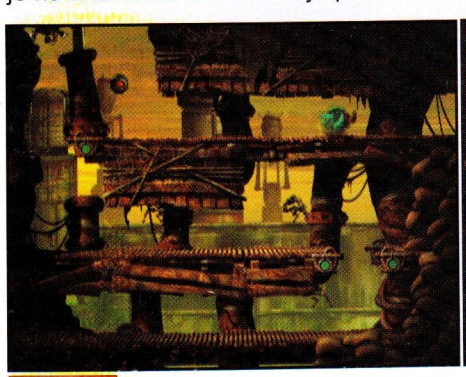
Posle uspešno okonačanog posla u prvom delu, Abe-a očekuje nova slična avantura u Soulstorm Brew-u, fabrici koja od kostiju Mudokanaca pravi uskusne napitke. Pošto se takvo ponašanje ne može tolerisati, jasno je da sa Abe-om morate opet uzeti stvari u svoje ruke. Ali, ono što je usledilo posle fantastične uvodne animacije, bilo je veoma poražavajuće. Prvo što se čulo prilikom startovanja ove igre bio je upitno unezveren uzdah... A? Nakon konsultacije i provere zaključeno je da smo ipak dobili pravi CD. Ovakav početak je posledica potpuno istog izgleda lokacija, grafike, i svega ostalog u odnosu na prvi deo. Na sreću, ispalo je da prvi pogled vara, barem delimično. Iako je prisutna velika (prevelika) sličnost sa prvim delom, u Exoddus-u ima dosta novina koje će sve ljubitelje prvog dela (ili one koji se prvi put sreću sa Oddworld-om) držati verovatno koliko i prethodnik.

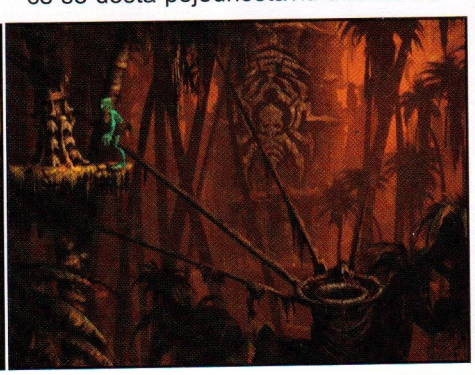
Od novina imamo veći broj neprijatelja uključujući interesantno osmišljene Fleech-eve i robote (veoma originalnog dizajna, kao uostalom i sve ostalo u igri). Zatim, tu je opcija Quick Save, koja pomaže da snimite poziciju pred nekim težim delom igre. Tako da ukoliko nastradate, ne morate prelaziti sve ispočetka (ovim se, međutim smanjuje draž igre). Velika mana Quick Save-a je da postoji i opcija Save, tako da se može desiti da snimite poziciju Quicksave-om i isključite igru, prilikom čega se quicksave briše, a vama ostaje ko zna koliko stara zadnja pravilno snimljena pozicija. Velika novina je različito psihičko stanje drugih Mudokanaca. Mogu biti ljuti, kada im morate reći - I Am Sorry, pri čemu će ih Abe potapšati po ramenu. Mogu biti (pre)veseli, pri čemu pomaže samo dobar šamar. Mogu još biti i bolesni, slepi, i tako dalje. Naravno, ako lupite šamar običnom Mdokancu, on će postati ljut, pa mu se morate izviniti (sve ovo unosi dosta osveženja u igru) i sl.

Da podsetimo: Oddworld serijal je tip platforme u kojoj je akcenat bačen na logičko rasuđivanje praćeno velikom zahtevnošću za što boljom koordinacijom pokreta prstiju. Zamislite da treba 10 tastera da pritisnete određenim redom za kratko vreme (npr. Ctrl, gore-desno,+ dole, z + desno, gore, shift+desno + x...). Na sreću, prvih par nivoa služe upravo za vežbanje. Stvari će se dosta pojednostaviti ukoliko ne spasavate ostale Mudokance (štaviše, možete ih i masakrirati na razne načine), ali u zavisnosti od broja spasenih, zavisiće i završetak igre. Ukoliko ih baš sve spasete, zasluženo ćete videti specijalno napravljen kraj za takvu situaciju.

Moramo reći da je Abes Exoddus malo razočarao, ali dosta novina (nemojte pomisliti da smo ih sve nabrojali) ipak vade stvar koliko toliko. Sigurno će naići na veliki broj pristalica, ali mogao je i mnogo više.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 133 MHz
4xCD ROM





IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	4

Platforma

+ Igra poseduje novine...

– od kojih je najbitnija broj CD-ova

IGRE

SETTLERS III
ODD WORLD
CARMAGEDDON II
POPULOUS
. . .

PC & SONY PLAYSTATION

3D AKCELERATORI

VOODOO 2
12MB
16MB
VOODOO BANSHEE

JOYSTICKS & JOYPADS

F23 DIGITAL
GENIUS G-07

OPREMA

PC & SONY

SVE

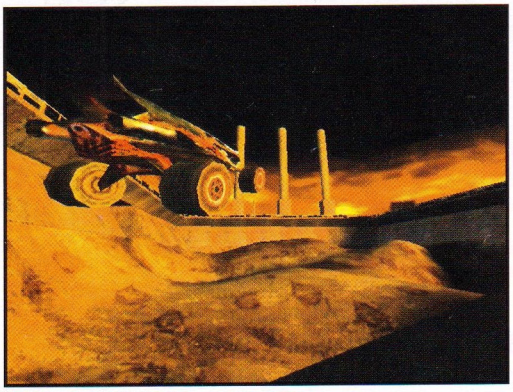
JEDNOSTAVNO

KNEZ MIHAJLOVA 14
ROBNA KUĆA ELEKTROTEHNA, ISPRAT

TELEFONI: 063/25 45 25
623 153
623 099
LOK 116

SuperShop

Power Slide



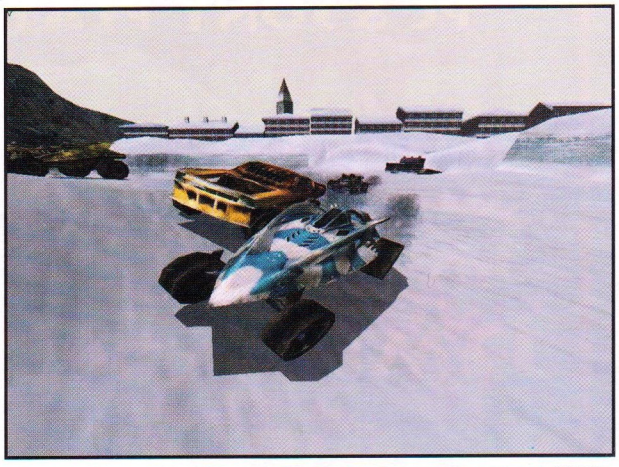
Power Slide je proizvod novoosnovane australijske firme Ratbag, i kako vidim neće biti poslednji. Sama uvodna animacija za njihov logo je otkačena, i vidi se da su to radili ljudi sa smislom za humor. Za razliku od većine simulacija vožnje ova ima i sasvim solidnu priču u kojoj se u svakoj trci kao glavna nagrada dobija sveže voće!

Suština je vrlo jednostavna: posle nuklearnog rata 98% ukupnog živog sveta na zemlji je uništeno i malobrojni ljudski predstavnici su podeljeni u dve grupe. Prvi su nomadi koji žive na površini i u stalnoj su potrazi za namirnicama, a drugi su korporacije koji su se povukli u podzemne gradove sa parama i tehnologijom. U zavisnosti koja vozila koristiš za trke pripadaš jednoj od ove dve grupe. Nomadi su svoja vozila sklepali uz pomoć domišljatosti, a korporacije uz pomoć tehnologije.

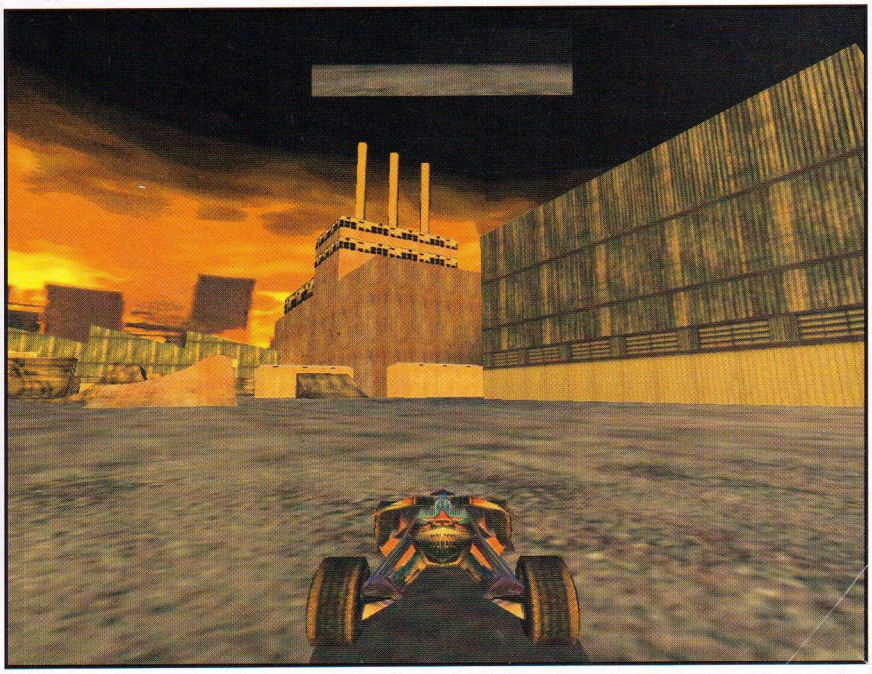
Minimum:
16 MB RAM
Pentium 233MMX MHz
4MB 3-D karta
60 MB HD

Izborom vozila bira se i izgled vozača, koji su svi deformisani na razne načine, a uvrnut smisao za humor se sem u izgledu ogleda i u imenima vozača npr. William Grates.

Prvi izbor je siromašan, samo 3 staze i dva vozlia, ali se daljim igranjem dolazi do sedam vozila i 12 staza (8 za single player mod i 4 za multi). Svako vozilo ima nekoliko različitih tekstura, tako superiorno nacrtanih i dizajniranih da mi je stao dah kada sam ih video. Smesta sam startovao trku, sa nestrpljenjem očekujući da vidim njihov toliko hvaljeni drugačiji (difernce) engine na delu. Pri prvom, drugom a i trećem pogledu ostao sam bez daha. Onda sam lagano, vrlo lagano počeo da se vozikam duž staza, svaki put videvši neki novi detalj. Sve je tako jasno, kristalno čisto i precizno da je to neverovatno. Po kvalitetu prikaza ovde viđene teksture nadmašuju i one viđene u Unreal-u, tako da slobodno mogu reći da je ovo najbolje nacrtana trkačka igra do sada. I tehničari i dizajneri su u potpunosti odradili svoj posao, pa će vam trebati puno, puno vremena da uvidite svaku sitnicu na stazama. Primera radi, kada uletite u mračni deo tunela i usporite dovoljno videćete da su išarani smislenim grafitima, koji se ne ponavljaju. Zabadanjem branika u neki od skrivenih delova na stazi možete primetiti neki od



čitova. Srešćete se sa mnogo različitih vrsta podloge, od asflata, betona, blata, preko trave pa sve do snega i leda. Samim vozilima je posvećena dužna pažnja tako da u najmanju ruku izgledaju fenomenalno, tako da ovo nije jedna od onih igara gde se akcenat baca na izgled automobila ili staza već je sve uklopljeno u izvrsnu celinu. Informacije radi, kola u NFSIII su sastavljena od 400 poligona, dok se ovde radi o duplo većoj cifri. Sve teksture su uklopljene sa hirurškom preciznošću, pa i posle dužeg igranja nisam



CAKE I TRIKOVI

Šifre se ukucavaju preko tastature, za vreme igre:

- ❑ **BLAST: Odbija druga vozila**
- ❑ **BOMB: Lansira bombu iz kola na stazu**
- ❑ **BURN: Probajte**
- ❑ **GLIDER: Dok si u vazduhu možeš da kliziš levo-desno**
- ❑ **HOVER: Kola lebde.**
- ❑ **ICBM: Kola se ponašaju kao projektil.**
- ❑ **JUMP: Kola odskaču**
- ❑ **LAUNCH: a je za lansiranje a, z za upravljanje vozilom**
- ❑ **LUNAR: Gravitacija je 1/6 normalne.**
- ❑ **SLEEP: Kompjuterska vozila ne skreću**
- ❑ **SLIPPY: Povećana klizavost**
- ❑ **SPIDER: Kola se lepe za površinu**
- ❑ **STICKY: Skoro isto kao i Spider.**
- ❑ **SUCK: Kola privlače jedna druge**
- ❑ **TIMEWARP: Usporava vreme za kompjuterske protivnike**
- ❑ **TWISTER: Kompjuterski protivnici naleću na nevidljivi tornado.**
- ❑ **WARP: Ostali automobili puze stazom.**

Umesto imena upiši nešto od ovoga:

- ❑ **Jeff- dobijaš pristup (advanced) nivoima**
- ❑ **AaronFoo dobijaš pristup expert nivoima**
- ❑ **Megasaxon dobijaš pristup svim nivoima**

uspeo negde da vidim nedostatke. Ono što dosta kvari utisak o samoj igri je nedostatak atmosferskih padavina ili detalja tipa žbuna trave ili ptičice pored puta, mada autori to pravdaju apokaliptičnim okruženjem. Pored toga mogli su da ubace bar pustinjsku oluju, neku izmaglicu ili sumrak, ali šta je tu je, siguran sam da će u nastavku ti nedostaci biti ispravljeni. Verujem da je nedostatak ovih atmosferskih nepogoda jedan od razloga da igra prosto vrišti i na slabijim mašinama (P133, Vudu 1), pa im u to ime i u ime ovako dobrog prvenca ovog puta opraštamo. Pogotovu kada se uoče detalji kao npr. prašina (sneg) iza vozila, ili nepostojanje 2D objekata kao što je drveće u NFSIII. Staze su interesantne, detaljno urađene i raznovrsne. Jako je dobro što pri vožnji nisi vezan za usku traku puta, sa nevidljivim zidovima okolo, već možeš da zaviriš u svako ćoše, da se u krivini pomogneš zidom brane, ili iskoristiš kanalizacionu cev kao prečicu. Velika težina staze, napredan AI protivnika i način upravljanja su garant da ih nećete skoro završiti. Ni u jednoj igri nisam primetio da protivnici voze na toliko ljudski način, a kopanjem po help-u sam ustanovio da su programeri razvili poseban neuronski model kontrole vozila koji jako dobro simulira ljudski način razmišljanja. Za ovo, kao i za grafički engine skidam im kapu. Kada se zamorite od staza i protivnika u single modu probajte multiplayer. Još jedan veliki neprijatelj je način upravljanja. Dosta neugodan na početku, postupnim igranjem, pogotovu uz pomoć analogne kontrole ovladaćete proklizavanjem koje je jako izraženo dovoljno dobro da svaku stazu odvozite bez greške što nije ni garant ni preduslov da ćete pobediti. Pored svih navedenih prednosti, atmosfera u igri je malo sterilna, pogotovu što nema eksplozija i spektakularnih sudara koji bi oštećivali vozilo. Svestan sam da je animiranje detalja kao što su naginjanje vozila, odskakivanje točkova i naginjanje šasije sami po sebi teški zadaci, ali kada je već to odrađeno mogli su da ubace i neki vid deformisanja vozila pri sudarima. Zvuk je odrađen korektno, kako

smo i navikli kod boljih igara u zadnje vreme, sa podrškom 3D Soundu, pa po brujanju protivničkih mašina i ostalim zvukovima možete tačno da odredite gde se nalaze. Muzika koja je u obliku CD numera je različita za svaku stazu i produkcijski je dobro urađena, ali pored nekoliko kvalitetnih numera ima i onih koje opasno smaraju. Na žalost, banka zvukova je dosta siromašna i jednolična, a okruženje kroz koje se prolazi je praktično nemo.

Sve ovo dovodi do dosta sterilne atmosfere u modu za single player, ali se sve to iz korena menja pri multiplayer igranju i to iz dva razloga. Staze su urađene u stilu deathmech arena, a mogu i da se koriste oružja za pojedinačno i masovno uništavanje. Za sada su od oružja tu samo bomba koja se izbacuje pritskom na taster 1 i čeka nekog neopreznog vozača da je nagazi, i rakete sa kojima se mogu napucavati (taster 2). Pored standardne trke sa prijateljima i napucavanja u death mech areni možete odabrati i Fox&Hounds model. Najpribližniji prevod bi bio igranje šuge. Na početku jedan od igrača je lisica a svi ostali su psi koji ga jure. Kada neki od pasa stigne lisicu on postaje lisica i beži od ostalih. Pobednik je onaj igrač koji je najduže ostao lisica. Sve ovo dodaje jednu novu dimenziju igri i pruža dosta sati zabave sa prijateljima. Ko ne veruje neka proba. U multiplayer modu je uneta jako dobra osobina poznata još iz Descent-a - ako iz bilo kog razloga igrač koji je Host napusti igru, neko drugi istog trenutka postaje Host i igra se nesmetano odvija dalje.

Power Slide je jedna od onih igara koju će svi rado pogledati, ali siguran sam da će naći i prave poklonike koji će je sa zadovoljstvom gustirati dok ne dođe 2 deo.

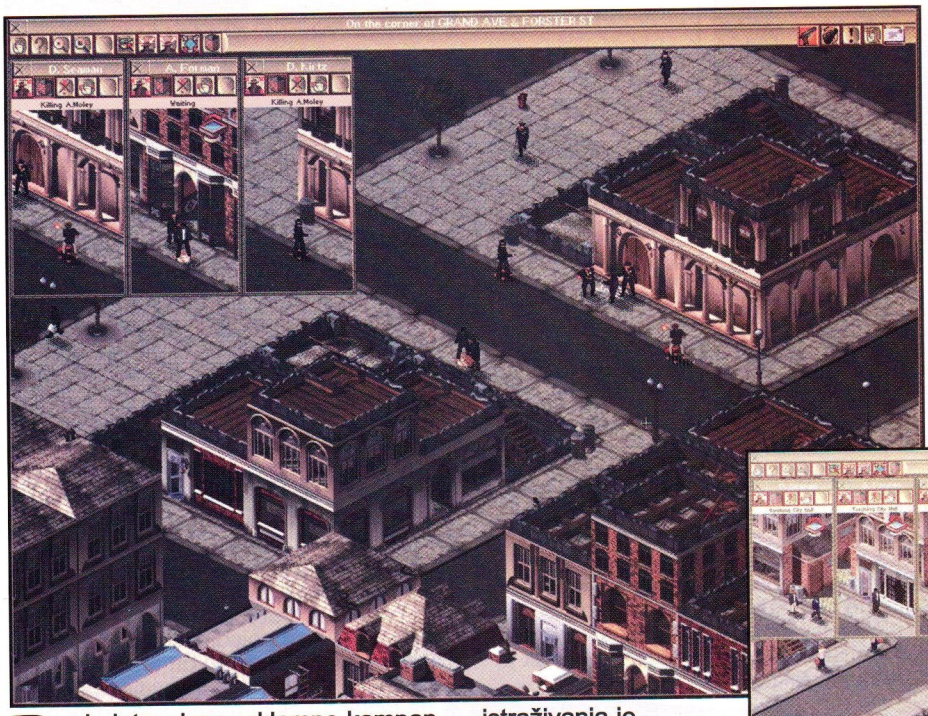
IgroMe®

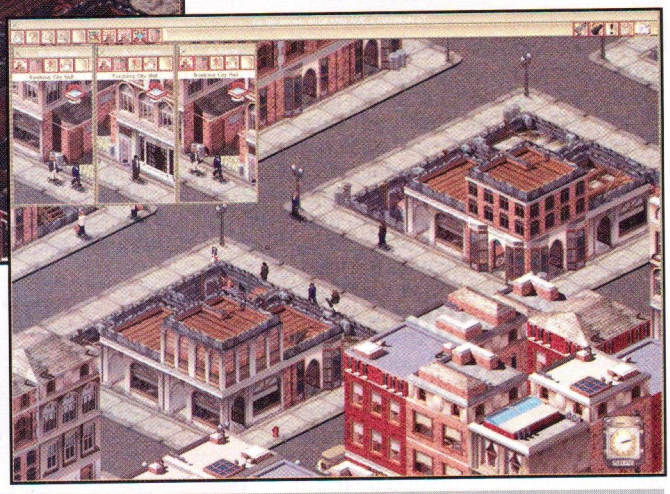
Grafika	5
Muzika	2
Atmosfera	3
Igrivost	3

Vožnja

+ Prelepe texture

− Upravljanje zamara, nema atmosferu





Gangsters Organized Crime

Posle intenzivne reklamne kampanje koja je pratila izlazak Gangsters-a po stranim časopisima (reklama sastavljena od tri spojene strane) očekivali smo bar nešto od onoga što je bilo najavljeno: Syndicate stil borbe spojen sa detaljnim organizovanjem vaše kriminalne organizacije. U stvarnosti ove najave se i uz dosta dobre volje teško mogu prihvatiti kao tačne. Ipak stvari ne stoje tako loše. Gangsters je igra koja verno oslikava eru prohibicije 1930-ih. Dosta istraživanja je korišćeno, pa su imena u igri urađena u skladu sa rasnim sastavom tog vremena (nemojte se čuditi da će panduri imati imena tipa OBrian ili Mitsowsky). Cene opreme i prihoda su takođe tako usklađene da se cena automata Thompson (2000$) podudara sa cenom iz 1930 godine. Možete započeti autentičan porodični posao (ucene, podmićivanje itd) u mirnom gradiću New Temperance.

Igra je podeljena na dva nivoa. U jednom možete organizovati vašu bandu, dok u drugom real-time delu možete pratiti (i manjoj meri izmeniti) izvršavanje vaših naređenja. Sa onih par komandi koje su vam dostupne u real-time-u verovatnije je da ćete pokvariti sopstvene planove.

Za početak predlažemo da pogledate tutorial da biste sebi uštedeli vreme potrošeno na gledanje tooltip helpova ili kliktanja na upitnik koji će vam za komandu tipa kill iscrpno i detaljno napisati da služi za ubijanje.

Pošto komande koje zadajete važe za celu nedelju morate ih zadati dovoljno da ljudi budu uposleni (i na kraju krajeva da imate u šta gledati 20 minuta neubrzane radne nedelje). Svaka grupa sa jednim zapovednikom može primiti onoliko komandi koliko mogu izvršiti u toku nedelje. U suprotnom nakog jednog izvršenog naređenja ljudi

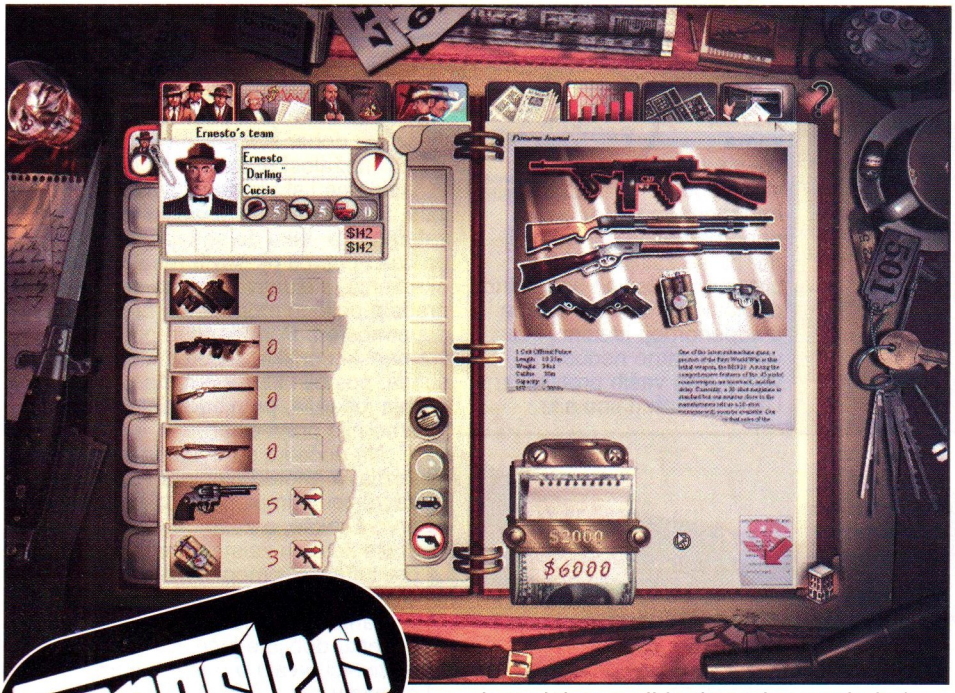
IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	2
Igrivost	3

Upravljačka simulacija

\+ Zanimljiva ideja, dobar interfejs

_ Banalan cilj igre...



Gangsters

Minimum:
Pentium 166
32 MB RAM
2MB SVGA

galni prihodi i prebaciti ga u legalni. U tu svrhu koristi se front bussines (firma kojoj vi plaćate i preko koje perete novac). Na početku imaćete samo jednu. Advokat će biti potreban u slučaju da neko od članova bande bude zarobljen. Ostavite li ga u zatvoru lojalnost ostalih će opadati. Možete ga izvući dobrim advokatom ili podmićivanjem policajca koji istražuje slučaj ili čak sudije (a ni pretnje nisu za bacanje). Lojalnost će opadati i u slučajevima čestih nesrećnih slučajeva u vašoj bandi... Ostale opcije su jednostavne i ono malo šturog help-a će ih pojasniti.

Druge bande će operisati u vašoj okolini i na vama je izbor između dijaloga i otvorenog neprijateljstva.

Logo za Gangsters je inače identičnog dizajna sa naslovom za film Kum - Godfather)

Igra inače registruje pritisak na alt-tab i lagano zatamnjuje ekran pre prebacivanja.

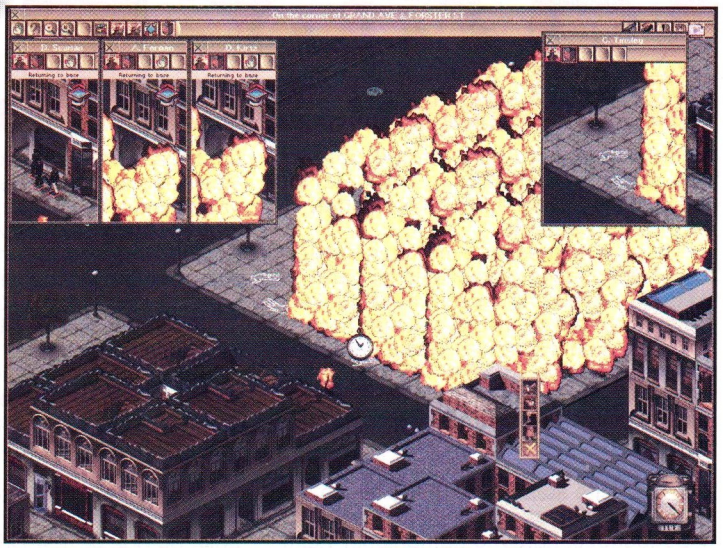
Za početak predlažemo da jednog od tipova (bandita) sa dobrim intimidation-om postavite za vođu grupe i krenete u iznuđivanje. Počnite u delu grada koji nije sasvim uz vaš štab - radi popularnosti. Srećno...

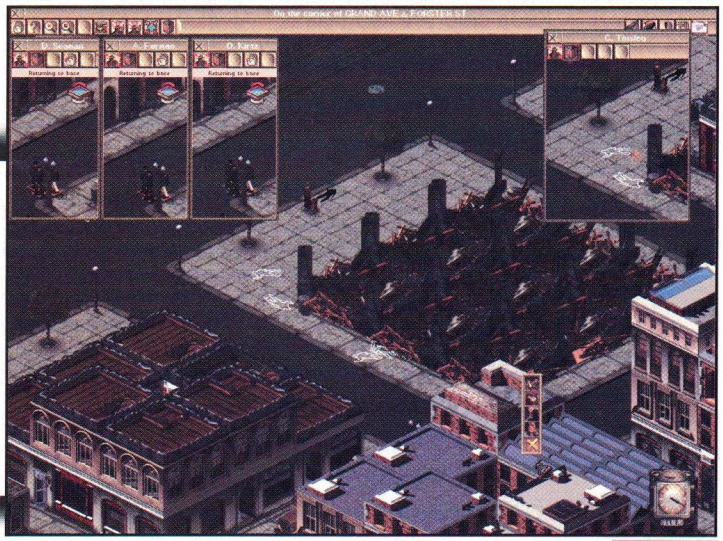
će vam se vratiti u bazu odakle ih je do sledećeg ponedeljka nemoguće izvući. Pokazatelj zauzetosti je krug koji se boji u crveno u skladu sa potrošenim vremenom. Posebno treba obratiti pažnju na mali malecni znakić sa brojićem unutra (ovi silni deminutivi su ovde da bi se shvatilo da je autor teksta pola sata pokušavao da shvati zašto mu samo jedan čovek od 5 ide da izvrši misiju). Tooltip će vam spremno reći da je to manpower iliti količina ljudi određena za baš taj zadatak. Posedovanje kola je veliki bonus jer će za istu količinu vremena grupa moći da izvrši više zadataka. Ljudstvo koje ne koristite nalazi se u pool-u i odatle se može dodeljivati. Kada ih ponestane biće potrebno poslati nekoga da regrutuje nove. Od zanimljivih opcija treba izdvojiti mogućnost da se neka akcija izvede tiho i suptilno ili javno (ako ste gledali Kuma sve će vam biti jasno).

Određena kontrola nad ljudstvom u toku izvršenja misije je potrebna ako se desi da nalete na policijsku patrolu. U tom slučaju će stati pred metom i izjavljivati stvari tipa: ups, uh i tako dalje. Kada neko u misiji pogine leš će nestati a na njegovom mestu se pojavljuje kredom iscrtana silueta. Olakšavajuća okolnost za praćenje vaših likova je mogućnost da sa dva klika otvorite odvojen prozor koji će ga pratiti. To važi i za bilo kog drugog stanovnika grada. Od komandi koje vam mogu olakšati život u ovom delu igre koristite brojeve 1,2,3... (ne na numeričkoj tastaturi) da se ekran centrira na toj grupi, i tastere < i > za ubrzanje i usporenje vremena.

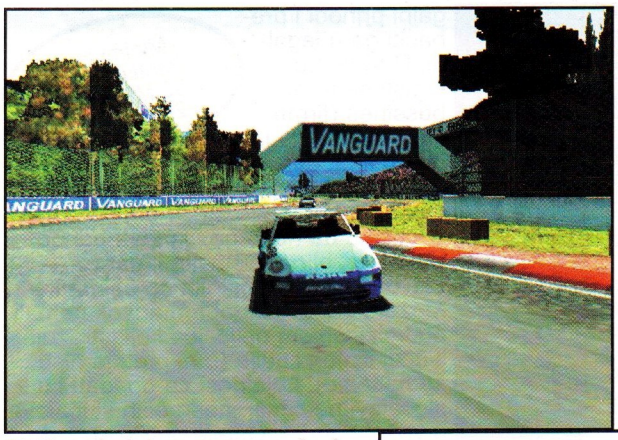
Organizovanje bande deluje kompleksno, ali kada se komande jednom nauče, rutinski ćete odrađivati pripreme za prelazak u sledeću radnu nedelju. Pomalo razočaravajuće će biti kada kao rezultat vaših spektakularnih akcija dobijete stranu u novinama koja će nezanimljivim naslovom objaviti vest. Umrlice su zabavnije, barem posle nasilnijih nedelja. Prava je šteta što je cilj tako jednostavan (sakupljanje love za high score).

Mali problem je vezan za računovođu na čijem se izveštaju (kao verovatno i u stvarnom životu) nećete snaći. Količina trenutno raspoloživog novca se nalazi pod stavkom MONEY IN SAFE. Angažovanjem računovođe možete smanjiti količinu novca koji će podpadati pod opciju nele-





Efekti uspešno izvedenog bombaškog napada na policijsku stanicu.



Grand Touring

U poslednje vreme svedoci smo bukvalne najezde simulacija vožnje, a retko koja od njih sadrži sve potrebne elemente koji su neophodni za jednu igru ovog žanra, prevashodno zbog prilično podignutih kriterijuma, u čemu najveće zasluge snosi, ko drugi, nego Electronic Arts. Zato novije igre moraju doneti nešto novo, nešto privlačno, dorađeno i naravno intresantno. Tako nešto teško je naći u najnovijoj igri Empire Interactive-a, koja nosi naziv Grand Touring, i koja će se u oštroj konkurenciji, koju čine mnogo bolje igre, kao i igre približnog kvaliteta, ali boljih ideja i zanimljivijih okruženja, verovatno saplesti.

Uvodne animacije nema, a osnovni meni nudi podešavanje klasičnih parametara neophodnih za samu vožnju, kao što su izbor staza, vozila, načina takmičenja itd. Pri izboru vozila uočavaju se modeli Audi-ja, BMW-a i sl, koja ipak predstavljaju osveženje jer smo retko kada bili u mogućnosti da izaberemo klasična evropska vozila, od kojih većinu svakodnevno srećemo. Postoje 4 potpuno različite staze, i još 4 vrlo slične njima, međutim sa više krivina, i drugih nepogodnosti, naravno namenjenih višim nivoima težine. Kada smo već kod težine, treba pomenuti njenu krajnje čudnu formulaciju, pa se postavlja pitanje za koga je ova igra namenjena, što je prvi od bisera Grand Touring-a. Naime, sama vožnja je više nego neugodna, a uz to naporna vežba je nedovoljna, pa se zaključuje da postavljena težina apsolutno demotiviše. Ona se ogleda u superiornoj, idealnoj i za vas verovatno nedostižnoj vožnji svih vaših protivnika. Uz to centrifugalna sila uzeće velikog maha, vući će vas u krivini više nego što je to zaista moguće, te će vas navoditi na greške, a samim tim i sudare. Zbog svega ovoga oni su veoma česti, a umesto vidljivih oštećenja nakon istih, programeri su se odlučili na jedno zaista čudno rešenje. Ono se zove automobilsko besnilo, nastaje nakon većeg broja sudara, a ogleda se u cupkanju i skakanju vozila. Naravno, izgleda prilično smešno, a preporučuje se terapija čekanja nekih 15 sekundi. Ipak, ako uzmete ovu igru, ovaj segment nemojte propustiti.

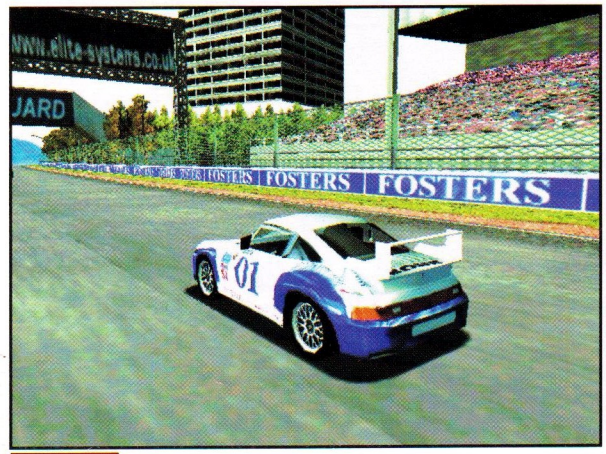
Minimum:
16 MB RAM
Pentium 233MMX MHz
4MB 3-D karta

Grafika je ipak nešto što odudara od ostatka igre, pa se čak može reći da je bolja od one iz Test Drive-a 5, no svakako lošija nego u Need for Speed-u 3. Primetno je poprilično korišćenje 3D akceleratora, izuzev kada je u pitanju publika, koja je izuzetno loše urađena, i podseća na krupnu mrlju na ekranu. Odlično je rešeno pitanje kamera, kojih ima čak osam, a nekoliko od njih omogućavaju spektakularan prikaz vožnje. Njihovom kombinacijom postiže se prilično dobar Replay, na kome nažalost prateći objekti (stabla, reklame i sl.) izgledaju više nego loše. Stakla na vašem vozilu više nisu zatamnjena, tako da se lepo vidi vozač, pa čak i pokreti njegovih ruku. Samo okruženje je izuzev nekoliko intresantnih predela prilično monotono i doprinosi bledoj atmosferi. Ponuđeno je podešavanje vremenskih prilika, a pored kiše, snega i sunca, postoji i klizav put, na kome je vožnja još teža, pa njegova selekcija sigurno nije pravi izbor.

Na početku su dostupna svega dva vozila, a napredovanjem i stizanjem u završnicu šampionata koje obuhvata prvo 4 lakše, a zatim 4 teže staze,koje su zaista veoma teške i predugačke, omogućena vam je selekcija još 6 vozila. Zbog svega toga, tu je stari dobri cheat, kojim na samom početku dobijate jače vozilo, a vaši protivnici bivaju u podređenom položaju.

Muzika je solidna, naročito efekti, od kojih ćete najčešće biti u prilici da čujete škripu guma i nagli tresak u pojedini objekat. Inače, mnogi od gore pomenutih bisera ubačeni su zbog stvaranja veće realističnosti. Za nju se ne može reći ni da je prosečna, jer je za njen kvalitet neophodna i odgovarajuća atmosfera, koje u ovoj igri nema.

Na kraju, zaključuje se da se u stvaranje Grand Touring-a ušlo sa dosta truda i profesionalnosti, ali da je vrlo brzo nešto zaškripelo, što je rezultiralo stvaranjem siromašnog dela. Tehničke nedorađenosti, preterana težina, kao i nekoliko banalnosti samo neke su od činjenica koje mu ne idu u prilog. Stoga, ako niste strastven zaljubljenik svih simulacija vožnje, ova igra nije za vas.



CAKE I TRIKOVI

- **gimme8cars: za sva kola**
- **morewelly: za veću brzinu**
- **bonusmota: za extra vozilo**
- **eliteclass: za bolje karakteristike vozila**

IgroMe®

Grafika 4
Muzika 3
Atmosfera 3
Igrivost 3

Simulacija vožnje

+ Solidna grafika, zanimljiv izbor vozila

− Atmosfera, težina, bez inovacija

Beskompromisni igrački sajt

eXXtreme 3D

www.exxtreme3d.co.yu

Šta ima novo na WWW-u?

SIMON THE SORCERER 3D

Dobro ste pročitali: stari, dobri, avanturistički raspolozeni Simon vraca se u 3D svetlu. Igra će koristiti engine isti kao Prince of Persia 3D, imaće neke mnogo dobre efekte kao realtime osvetljenje i senke, refleksije, alpha-blending.... ali mi smo još uvek skeptični po pitanju masovnog prelaska igara u 3D. Više o samom naslovu naćićete na oficijalnom www.simon3d.com sajtu ili u Gamesdomain-ovoj najavi... http://www.gamesdomain.com/gdreview/zones/previews/jan99/simon.html

LISTA 3D ENGINE-OVA

Nećete verovati, ali pored Quake, Unreal, Kick i ovih što se često pominju, postoji više od 480 "3D motora"! Na svu sreću, na stranici http://cg.cs.tu-berlin.de/~ki/engines.html klasifikovani su po datumu, opcijama koje sadrže i još gomili stvari.

GANGSTERS ZAKRPA

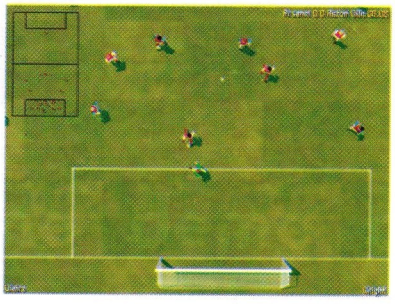
Gangsteri su postali omiljeni na našem području. Medjutim, kako niko nije savršen tako je Eidos Interactive izbacio 1.43Mb zakrpu kojom ćete vašoj kopiji igre srediti gomilu bugova.
ftp://ftp.avault.com/patches/usaeng.exe

TOTAL SOCCER DEMO

Nekada vrlo popularan Sensible Soccer doživeo je reinkarnaciju u obliku Total Soccer-a. Kako kažu, Total Soccer je istovremeno korak unazad u "dobra stara vremena 16-bitnih igara" i korak unapred za PC simulacije fudbala. Na mreži se skoro pojavio i demo od skormnih 1Mb, pa ako Vam odgovara da pratite igru malih fudbalera iz ptičije perspektive obidjite www.totalsoccer.com

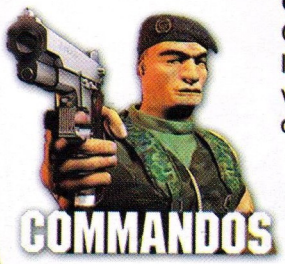
NEED FOR SPEED 3 EDITOR

Kruži priča po mreži da je ovaj editor mnogo dobra stvarčica, pa ako ste fan NFS III sa talentom za dizajn staza evo i alata za kreaciju istih... Težina je samo 32Kb.
http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/download/utility/t3d.zip



POPULOUS: THE BEGINNING DESKTOP TEMA

Da, desktop tema dolazi iz Bullfroga, malo je poveća (4.1Mb), ali je vredi skidati jer sadrži start up/shut down screenove, kursore, zvukove, vrlo lep screensaver i, normalno, pozadinu.
http://www.gamesdomain.com/Themes/zips/populous_desktop_theme.exe



COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Cool! U pitanju je pa... može se reći add on... ipak, nezavisan proizvod... 8 novih misija, skroz nove lokacije (kao jedna od lokacija navodi se i Beograd), nova oružja i mogućnosti (hapšenje nemačkih vojnika, odvraćanje pažnje pomoću kamena ili kutije cigareta...), bolja grafika, novi taktički prilaz i ciljevi u misijama... Saznajte više i skinite demo na http://www.eidosinteractive.com/commandos

Quake 2 modovi

Svi oni koji su nekada ili još uvek igraju Quake II došli su u situaciju da im postaje dosadno da stalno prolaze iste nivoe pokušavajući da pronađu sve moguće SecretPlace-ove i pobiju sve monstrume.

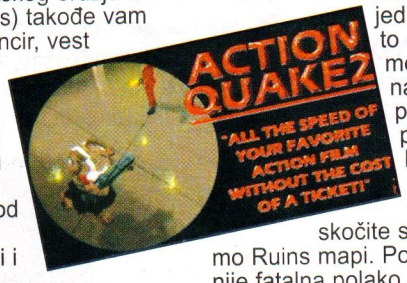
To su uočili mnogi pa je spontano došlo do pojave MOD-ova. To su dodaci koji MODifikuju originalni Quake dodajući nove nivoe, neprijatelje, oružja ... Mod-ovi se jednostavno raspakuju u Quake II direktorijum i pokreću iz samog Quake-a (po pokretanju Quake-a otvoriti konzolu i otkucati game /ime diretorijuma u koji je raspakovam MOD/). Samo mod-ovi se sastoje od pak fajla u kome je grafika, nivoi i sve ostalo vezano za game engine i gamex86.dll koji je u stvari rekompajliran originalni quake-ov fajl i u kome se nalaze podaci o novim oružjima, likovima i uostalom sve ono što čini mod mod-om.

Da sada je napravljena gomila MOD-ova. Iz te gomile mi vam ovaj put pretstavljamo tri koja su nama zapala za oko (miš?).

The QuaKe®

Action Quake 2

Action Quake (www.telefragged.com) je mod koji iz korena menja sam pojam quake-olikog igranja (veoma je sličan filozofiji TeamFortress-a). Osnovne razlike u odnosu na original su sledeće: Na nivoima nema energije ni PowerUP-ova, jer se energija ne može obnavljati već samo smanjivati. Možete u jednom trenutku da nosite četiri oružja: osnovno (pištolj), nož, bombu, nešto od automatskog oružja ili snajper. Od opreme (items) takođe vam na raspolaganju stoje: pancir, vest za municiju, patike za tiho hodanje, laserski nišan ili prigušivač. Od opreme možete da nosite samo jednu stvar (item) u zavisnosti od trenutka ili taktike borbe. Za razliku od originalnog quake-a gde neko može da vas pogodi i raketom u čelo i vi da preživite ovde jedan precizan hitac u glavu rešava sukob. To je i jedna og glavnih odlika Action-a: dueli su kratki i najčešće smrtonosni po jednog od učesnika a vrlo često i za obojicu. Takođe jedna od bitnih novina je i to da skok sa nešto višeg mesta može da vam nanese vrlo nezgodne povrede: od loma noge posle čega šepate i krećete se sporije i ne možete da skačete, do trenutne smrti ako skočite sa vrha zgrade na recimo Ruins mapi. Posle svake povrede koja nije fatalna polako krvarite ako ste pogođeni metkom i energija vam polako ili brzo opada u zavisnosti od ozbiljnosti nanesene povrede. Jedini način da sprečite krvarenje (pa i samu smrt da pokuca na vaša vrata) jeste da pribegnete previjanju (bandage). Kada se previjate ne možete da pucate pa je jedini način da izbegnete neprijatelja: bežanje. Takođe ako se krećete po stepenicama ili skačete preko prepreke ne možete započeti proces previjanja.



Vrata u Actionu se ne otvaraju automatski kada im priđete. Morate otkucati komandu ili bind-ovati taster za tu funkciju. Kada se oružje isprazni morate ručno komandom reload da napunite oružje (promenite okvir). Oružja pored svojih standarnih mogućnosti imaju i još po neku. M40 može pored rafalne paljbe da puca i u kratkim rafalima od po tri metka, pištolji mogu da se stave na automatsku ili pojedinačnu paljbu, a recima nožem možete da prikoljete nekoga ko vam je blizu ili da bacite nož na nekoga i na taj način mu nanesete povredu. Slična situacija je i sa svim ostalim oružjima koja se javljaju u Action Quake-u

Action Quake je Mod pravljen samo za MultiPlayer igranje. Ne možete ga igrati protiv kompjuterskih protivnika. Međutim dovoljna su dva čoveka pa da quake dobije novi smisao. Igranje u timovima je takođe moguće, i u toj prilici je najvažnija pobeda tima koje se ostvaruje po ubijanju svih pripadnika suparničkog tima. Ako niste probali svratite sa par prijatelja u obližnju igraonicu i probajte: nećete se pokajati.

CAKE I TRIKOVI

❑ **Spisak komandi koje treba otkucati za komotno igranje Action-a:**

bind /taster/ bandage - previjanje

bind /taster/ drop weapon - odbacivanje oružja

bind /taster/ drop item - odbacivanje predmeta

bind /taster/ opendoor - otvaranje vrata

bind /taster/ reload - punjenje oružja

bind /taster/ weapon - dodatne mogućnosti oružja

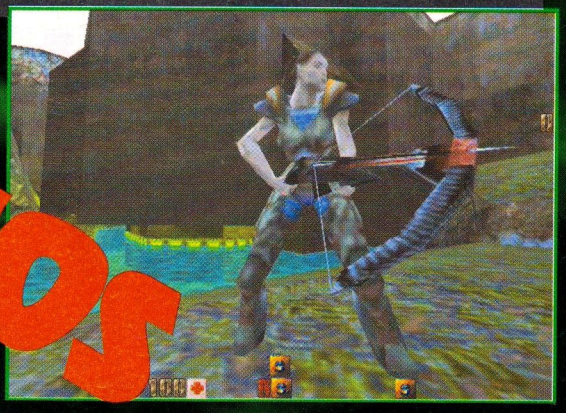
Chaos (ili chaotic dreams)

Ovo je jedan od modova koji mi u redakciji igramo u trenucima razbibrige pre svega zbog njegovih veselih oružja. Ovaj mod je zloglasan baš po tome što koristi skoro sve vrste oružja izumljenih za quake.

Kao prvo tu je samostrel koji ispaljuje obične strele, eksplozivne strele kao i otrovne strele. Najnezgodnije su eksplozivne strele jer idu jako brzo, slabo se vide i imaju razornu moć raketa. Jedno od mnogih zanimljivih oružja koja se pojavljuju u Chaos-u su i raznorazni pineovi: obični (eksplozivni), otrovni (posle njihove eksplozije iza njih ostaje oblak otrovnog dima koji kao posledicu na zaražene ima otežano kretanje), laserski (lepe se za prvi objekat na koji nalete i ispaljuju laser koji funkcioniše neko vreme i secka sve što prođe kroz njega), zaslepljujući (samo ime im kaže) kao i moje omiljene proxy mine. Ove poslednje daju onu veselu notu sa početka opisa iz jednog jedinog razloga. Kada se ispale čuče tu gde su ispaljene ali zato kada neko prođe pored njih aktiviraju se i jure dotičnog do iznemoglosti ili smrti nevine žrtve. Njihovo veselo žagorenje, mumlanje i radost kada pogode nekoga su nešto što morate da vidite i čujete. Najlepše od svega je to što možete na trenutak da ih deaktivirate i ponovo aktivirate po nahođenju. Dakle skupite 10-tak proxy pine-ova poispaljujete ih u jednu sobu, deaktivirate, i kada neki nestrećni slučajni prolaznik greškom ušeta u dotičnu sobu aktivirate i ... uživate u slici i zvuku. Pored ovih veselih oružja ima i standardnih quake-olikih oružja kao i mnoštvo drugih ali ova dva definitivno su nešto po čenu je ovaj mod karakterističan. Ne naročito korisna, ali zato izrazito zabavna oružja su mač i motorna testera, kao i vortex bomba koja uvlači sve u sebe.

I ovaj Mod kao i svi ostali radi samo u MultiPlayer modu.

Chaos



Night Hunters

Neko ko je pravio ovaj mod definitivno je bio inspirisan filmom Predator (sa nezgrapnim Arnoldom Švarcenegerom). Kada prvi put učitate ovaj mod zateći ćete se u potpunom mraku u kome jedino svetle oružja, health i armor-i. Kao pomoć u jednoj takvoj situaciji dodeljena vam je samo baterijska lampa.

Pri join-ovanju prve osobe ona postaje predator dok svi ostali koji se priključe postaju marinci kojima je jedini zadatak da ubiju predatora. Marinci imaju zelene lampe i kada ih uključe svetle i oni sami crvenkastom svetlošću, dok Predator ima plavo osvetljenje, sam ne svetli ali zato mehurići vazduha ukazuju na pravac osvetljavanja njegove lampe. Od naoružanja marincima stoji na raspolaganju sve što vam stoji u klasičnim quake nivoima, dok je kod Predatora malo drugačija situacija: od naoružanja ima malo modifikovani (pojačani) rail gun, i malo oslabljene rakete. Predator ima ograničenu količinu municije ali se zato ona obnavlja sa vremenom, i ne može da kupi klasičnu municiju koja se nalazi na nivou. Predator svaku bitku počinje sa 200 energy points-a koji se takođe sa vremenom dopunjavaju (ne može da kupi power up-ove). Predator ne trpi oštećenja pri padovima i ima malo produžen skok. Sada biste rekli da je Predator definitivno u prednosti, ali nije tako pod uslovom da se ne igra jedan na jedan. Čim ima više od jednog marinca šanse za opstanak Predatora se drastično smanjuju. Marinac koji ubije Predatora postaje predator u sledećoj partiji. Ako ste mislili da to i nije tako zanimljivo pokrenite ovaj mod u multiplayer modu na jednom kompjuteru, učitajte nivo koji znate napamet, uključite lampu i pokušajte da se krećete brzo i bez greške ne udarajući u zidove. Nama je bilo jako teško prvih par puta mada smo se posle izveštili iako je i dalje otežano kretanje u potpunom mraku (treba imati na umu da vas lampa odaje i na taj način postajete lak plen, pa ćete se truditi da većinu vremena idete bez lampe).

Pomalo zamoran Mod za dugo igranje i nije baš preporučljiv onima koji se boje mraka (osim ako nemate nameru da se oslobodite fobije, ili navučete noćne more).

Sve modove navedene u ovoj rubrici možete skinuti i sa našeg sajta: www.gamer.co.yu

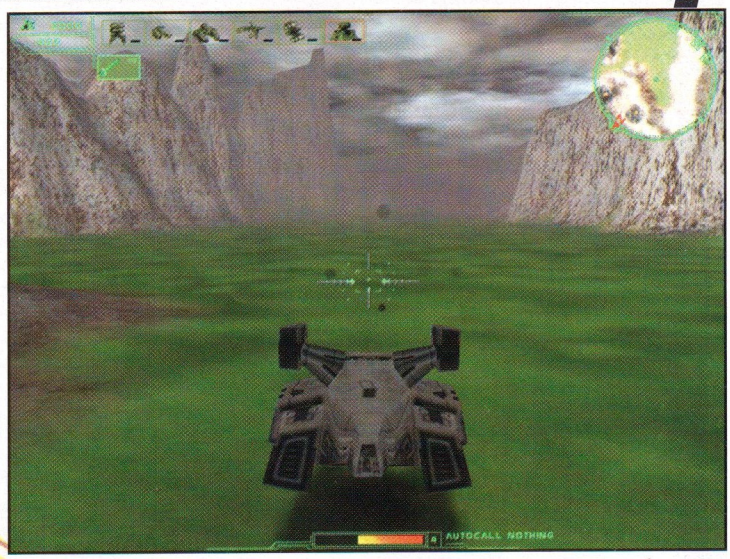
Uprising2: Lead&Destroy

Posle prvog dela Uprising-a, koji je započeo novi žanr čiji je najpoznatiji sledbenik BattleZone, do nas je došao i drugi deo ove igre. Za one koji nisu igrali prvi, evo kratkog sadržaja: Borba za prevlast protiv suparničke vojske na Zemlji kroz više kampanja koje su mogle i nelinearno da se završe, i sve to u BattleZone grafičkom okruženju.

Drugi deo nastavlja tradiciju prvog ali sa pridodatih par novina (inače i ne bi bio drugi deo:). U ovom delu pošto ste se izborili za dominaciju nad Zemljanima, imate obračun sa vanzemaljcima.

Mnogi su drugom delu zamerali težinu pojedinih misija koje nisu mogle da se pređu ni iz petog-šestog puta. Ovaj put misije su lakše ali i dalje su neke teže ali ne u tolikoj meri kao u prvom delu. Takođe, su vaše i protivničke jedinice u prvom delu, izgledale prilično isto pa se vrlo često dešavalo da ubijate svoje jedinice što se obično loše odražavalo na vašu situaciju na bojnom polju. Ako ste mislili da se u drugom delu mnogo razlikuju zahvaljujući njihovoj rasnoj različitosti (ljudi i vanzemaljci), grešite. Vrlo često ćete u žaru borbe od vašeg tenka pomisliti da je protivnički zahvaljujući činjenici da su sličnih boja, i oblika.

Za razliku od prvog dela nastavak je mnogo zavisniji od priče tako da je odvijanje radnje linearno. Imate par novih oružja kao što su raznorazne nuklearne i druge bombe kao i par novih vozila za masovno uništavanje neprijatelja. Pogled na teren po kojem se krećete može da bude iz kokpita samog vozila, sa pogledom na vaše vozilo ili sa pogledom iz satelita. Ovo poslednje je jedna novina koja će definitivno ovaj žanr približiti real-time strategijama. Kada gledate iz satelita vidi se mapa po kojoj se krećete zajedno sa vašim i protivničkim jedinicama. Najzanimljiviji je prozorčić u gornjem desnom uglu. U njemu možete da pratite umanjenu situaciju koja je bila na vašem ekranu pre prelaženja na pogled iz satelita. To vam omogućava da pratite dešavanja na mapi, i da ujedno možete da upravljate svojim vozilom pa čak i da učestvujete u borbi mada se preporučuje da pređete u standardni mod za upravljanje vozilom.

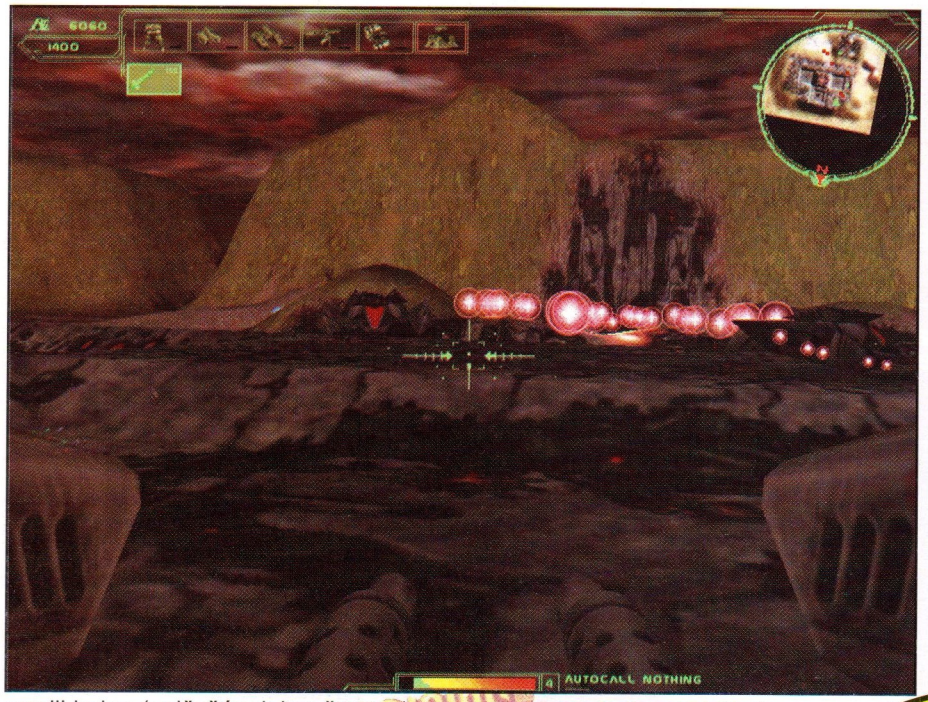


Svaka misija se odigrava na novoj planeti tako da je igra prepuna predivnih predela, i što je najzanimljivije predivnih prizora raznoraznih atmosferskih dešavanja. Na grafici se definitivno puno radilo s napomenom da je igra rađena striktno za 3Dfx kartice. Ono što je najčudnije je to što igra i na VooDoo 2 sa 12 Mb memorije zastajkuje pri maksimalnim detaljima. Sve ostale kartice su podržane kroz DirectX ali će igra na recimo Rivi TNT raditi u maksimalnih 640*480 iako sama Riva može da prikaže i 1024*768. Igra sasvim pristojno radi i u software-skom modu na Pentiumu na 233 MHz.

U svakoj misiji ćete morati da uništite

CAKE I TRIKOVI

❑ Otkucati M a zatim:
CHUMP - za neranjivost
DANGEROUS - za beskonačno municije
TUFF ASS - Super oružja
SUPER CHUMP - Super brzina i neranjivost
DANGEROUS CHUMP - beskonačno oružja i neranjivost
❑ a moze i:
stormy - kiša
way mo money - +5000
slick - smrt
done - pobeda u tekućem scenariju
yoyo - neranjivost
clearsky - čisto nebo
flurry - sneg



IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	3
Igrivost	4

Real-time Strategija u prvom licu

+ Grafika ali samo na 3Dfx karticama

– Manja igrivost zahvaljujući auto suggestion opciji

par ili jednu (najčešće dobro čuvanu) Alien-sku Citadel-u vodeći računa da oni ne razruše vašu. U svemu tome može da vam pomaže vaš rođeni kompjuter jer postoji takozvana "auto suggestion" opcija. Ovom komandom pozivate kompjuter u pomoć da vam sugeriše sledeći potez koji bi bio logičan u vašoj situaciji. Posle završetka misije i pre započinjanja sledeće na raspolaganju vam stoji određena svota novca koju možete upotrebiti na par načina: Unapređivanje sopstvenog vozila, upgrade vaših preostalih jedinica, angažovanje novih ili pak ulagati u oružja za koja pretpostavljate da će vam trebati u sledećoj misiji. U svakom slučaju pazite se totalnih kontranapada kada vaši protivnici krenu u masovni napad. To će se dešavati po pravilu u najgorem mogućem trenutku po vas, pa se preporučuje obezbeđivanje dobre odbrane vaših Citadel-a.

Minimum: Pentium 133MHz, 24Mb RAM, oko 300 Mb HDD, SVGA sa 2Mb

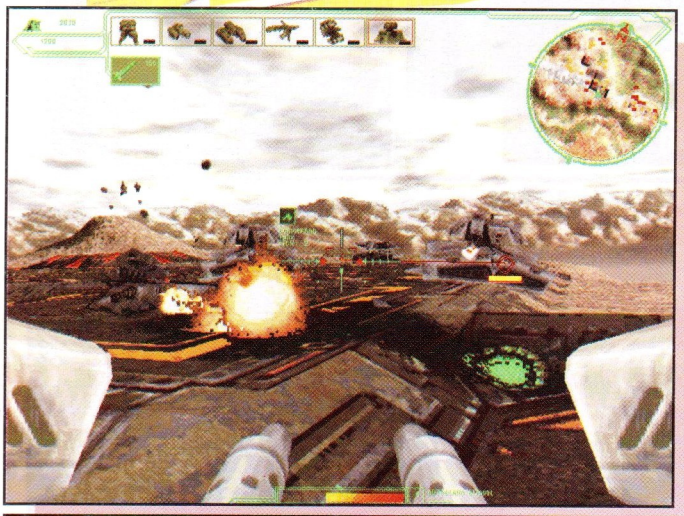
U svakoj misiji pored glavnih postoje u bonus ciljevi koje niste obavezni da ispunite da biste uspešno završili misiju ali vam ti bonus ciljevi mogu doneti mnogo toga zanimljivog i korisnog.

Misije iz svake kampanje možete igrati i zasebno ali pazite da vam to ne upropasti igranje kampanja.

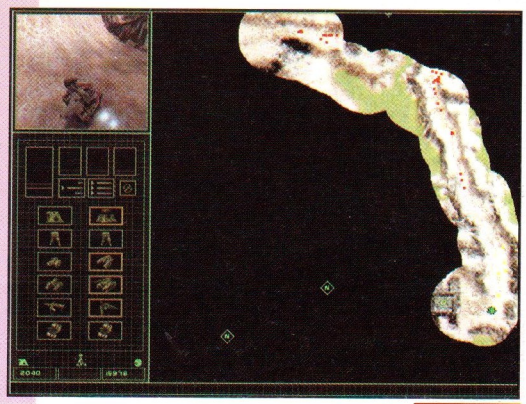
Interfejs je pojednostavljen. Komandovanje jednicama veoma je slično onome što smo videli u BattleZone-u. Mrežno igranje je podržano kroz igranje na Internetu (preko MPlayer-a ili HEAT.net-a), preko modema ili u IPX mreži. Postoje tri multiplayer načina za igru. Standardan, gde svi kreću iz početka, grade Citadel-e prave jedinice, DeathMatch i RaceTrack. U ova dva poslednja svi kreću naoružani do zuba posle čega obično ostaje bojno polje zaliveno krvlju do kolena.

Zaključak: igra donosi par novih detalja na polju strateških igara u prvom licu ali je utisak da je BattleZone mnogo izbalansiranija i igrivije ostvarenje. Takođe, instalacija ponekada napravi grupu u start meniju ali ne stavi short-cut-koji je potreban za startovanje igre pa morate da to učinite ručno iz explorera.

Ako volite real-time strategije u prvom licu bolje se zadržite na BattleZone-u.



Za one koje interesuje kako to izgleda u softwareskom modu neka pogledaju ove dve slike. Primetićete da je igranje u softwareskom modu preglednije od onog na VooDoo kartici iz jednog jednostavnog razloga: efekti magle i mraka su prenaglašeni i smanjuju vidljivost



Ko, koga i koliko...

Kao što smo obećali u prošlom broju, donosimo vam rezultate dva Quake Turnira: turnir u Domu Omladine (u organizaciji CD kluba Maverick) i turnir održan u Igraonici The FUSE (u organizaciji www.EXXTREME3D.co.yu)

Rezultati prvog kruga finala na mapi Q2DM1 - The Edge

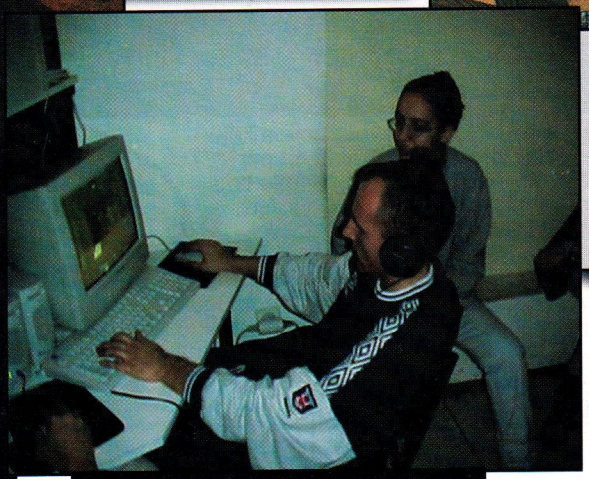
sasa [NOB]	71
[DKG] Evil Jim	68
PHASE [DKG]	66
ZIVOTINJA	64
deda	60
[liOn] pHaNToM	52
Grba	44

Rezultati grugog kruga finala na mapi Q2DM2 - Tokay's Towers

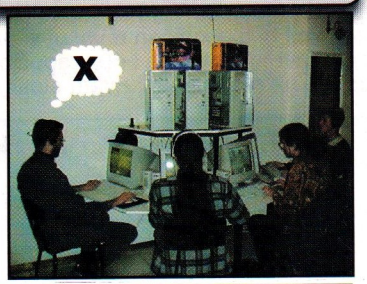
deda	91
sasa [NOB]	82
PHASE[DKG]	74
[DKG] Evil Jim	61
Grba	52
[liOn] pHaNToM	52
ZIVOTINJA	50

Ukupna rang lista za turniru odžanom u igraonici The FUSE

sasa [NOB]	153
deda	151
PHASE[DKG]	140
[DKG] Evil Jim	128
ZIVOTINJA	114
[liOn] pHaNToM	104
Grba	96



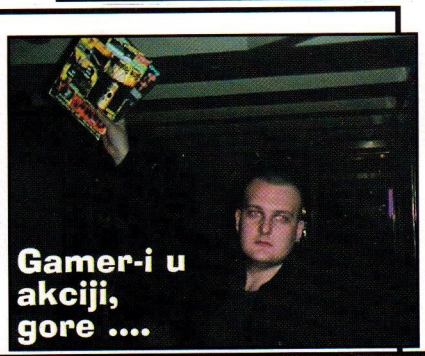
Pobednik na turniru sasa[NOB] u akciji



Dominacja [DKG]

Na turniru u Domu Omladine DKG je suvereno vladao i završio sa 8 finalista (od 8!) sledi rang lista (a vi dopisujte [DKG] iza ako želite)

1. Phase (neko vreme je igrao kao NEMESIS[dkg])
2. Evil Jim
3. Zero
4. Mancubus
5. Marvin AP
6. Glisha
7. T-1000
8. Schorcher



Gamer-i u akciji, gore ....

... i dole

Brood War

Jedna od najpopularnijih strategija, što se tiče igranja na Internetu u proteklih godinu dana, uz Age of Empires je zasigurno Blizzard-ov svetli izdanak - SF strategija Starcraft.

Urađena po receptu proslavljenog Warcraft-a 2, smeštena u budućnost i obogaćena vanserijskom pričom, brzo je okupirala stratege. Slava je polako počela da opada, a onda je lukavi Blizzard rešio da pre nego što izbaci famozni Diablo 2, obraduje i zagreje svoje fanove sa dodatnim diskom za Starcraft - Starcraft: Brood War. Očigledno je to bio dobar potez. Igrači se ponovo vraćaju Starcraft-u, na Blizzard.net se uveliko igra Broodwar, a i programeri su dobili malo prostora da na miru završe nastavak Diablo-a.

Ovaj disk je sve što i treba da bude - dodatni disk. Nemojte očekivati revolucionarne promene, npr. grafičke ili zvučne. Grafika je ostala apsolutno ista, a i zvuci odazivanja jedinica iz originalnog dela se opet ovde koriste (mada nije ni bilo potrebe da se menjaju, odlični su). Sa druge strane, postoji i niz promena, tako da smo dobili novu igru po staroj koncepciji. Ono što zaslužuje da se pomene kao najveća novost, je svakako priča. Za originalni Starcraft, priča je bila jedna od najubedljivijih elemenata, i za dve klase bolje od limunada iz ostalih strategija, a to znaju svi koji su završili kampanje sa sve tri rase. U Brood War-u, saga o Teran-ima, Protoss-ima i Zerg-ovima se nastavlja, nastavlja se priča o njihovoj bespoštednoj borbi za opstanak u surovom imaginarnom svetu.

Minimum: P90, 16MB, SVGA karta, 2xCD-ROM, originalna instalacija STARCRAFT

Tri kampanje su opet postavljene pred igrača, s tim što je ovde najbolje da prvo započnet e sa Protoss-ima, koji treba da se probiju kroz Zerg-ove, ujedine sa svojim saveznicima - Dark Templar-ima, i izgrade novu koloniju. U međuvremenu, Terran-ski imperator Mengsk I, nakon što je zagospodario nad svim ljudskim kolonijama, mora da obrati pažnju na ženu koju je izdao - Kerrigan - poznata Zerg-ova Qeen of Blades, koja je u sve većem usponu.

Tu su i nove jedinice. Za Protoss-e - Corsair, Dark Templar i Dark Archon, za Terran-e - Valkyrie i Medic, i za Zerg-ove Devourer i Lurker.

Takođe, Blizzard je napravio i smestio oko 100 novih multyplayer mapa na disk, a uvek možete napraviti i svoju kroz odlični editor mapa. Šta na kraju da vam kažem, ako volite Starcraft, ovo je prava stvar za vas (obratite pažnju da vam je potrebna originalna instalacija), a ako imate malo vremena, i slobodnog i na Internetu, svratite do blizzard.net-a, i ukrstite vojske sa ostalim Starcraft-erima iz celog sveta.

CAKE I TRIKOVI

- ❑ Prelazak nivoa -(enter) there is no cow level
- ❑ Dobijanje para - show me the money

CD

Muzika
prodaja
snimanje albuma i kompilacija
skidanje šumova
backup HDD samplera

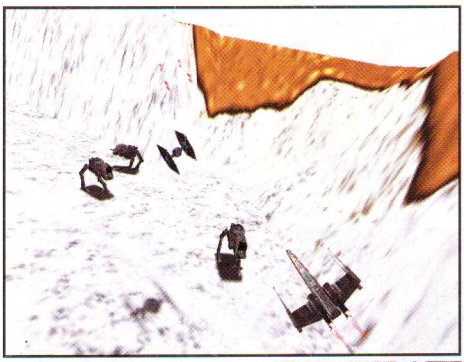
PC
igre
programi
backup HDD
iznajmljivanje

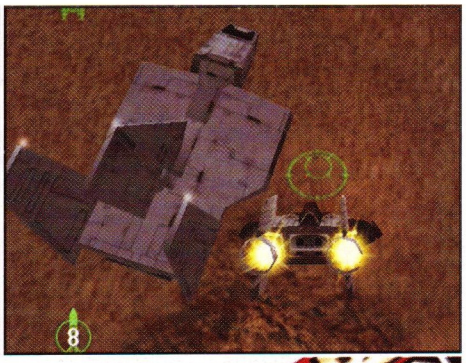
internet kod nas
kod vas

igranje u PC mreži
iznajmljivanje CD-a
audio/video trake
Kompjuterske komponente

LanSet
CD MUSIC PC

LanSet, Blagoja Parovića 102/b, Banovo Brdo, 11000 Beograd, tel. 011/354-9450





Rogue Squadron

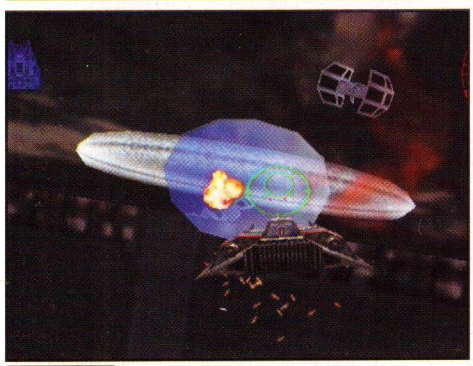
Minimum:
32 MB RAM
Pentium 166 MHz
4MB 3-D karta

Lucas Arts dozvolu za korišćenje Star Wars materijala za svoje igre koristi do maksimuma. Većina naslova koje su na tu tematiku izdali bili su kvalitetni, no par promašaja (Rebellion - zastarela i totalno uprošćena strategija, i Shadows over Empire sa svojim neujednačenim kvalitetom) je podosta uticalo na razvojnu politiku. Na račun Shadows over Empire-a pristiglo je dosta pohvala (borba protiv AT-ST-ova) i pritužbi (dosadan pešadijski deo). Očigledno je da su odgovoni shvatili šta im je činiti i iskoristili najbolje detalje prilikom stvaranja Rogue Squadrona.

Sistem igranja sa spoljnim pogledom (pogled iz kokpita je nepregledan) u spoju sa grafikom na voodoo kartama je pravi raj za oči. Igru krasi tečna akcija, sa povremenim međuanimacijama (urađenim sa scriptovima, a ne sa spoljnim renderingom) koje prate radnju i razvijaju inicijalne ciljeve. Korišćenjem scriptovane grafike sa istim engineom koji pokreće i samu igru programeri su znatno uštedeli na prostoru. Cela igra zauzima oko 50 Mb. Iz ovoga se jasno vidi da i bez kvantiteta može postići kvalitet.

Da igra ne bi bila čista demonstracija vatrene moći voodoo kartica (koje su izrazito poželjne za već pomenutu tečnu akciju) čista tematika Zvezdanih Ratova i autentični zvuci čine ovu igru obaveznim štivom za sve ljubitelje Star Wars-a.

Misije su sastavljene iz dva do tri dela u kojima se u vozilu po izboru (na raspolaganju stoje A-Wing, X-Wing, Y-Wing, V-Wing i Speeder) napucavate neprijateljima. Njihovo izvođenje sadrži dosta iznenađenja, tako da u nekim misija možete videti Imperijalni šatl koji dovozi pojačanja ili pravi mali desant Stormtrooper-a. Ako

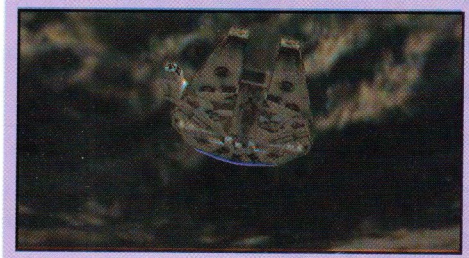


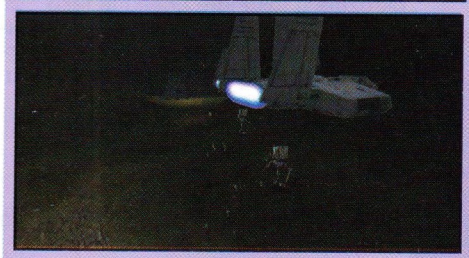
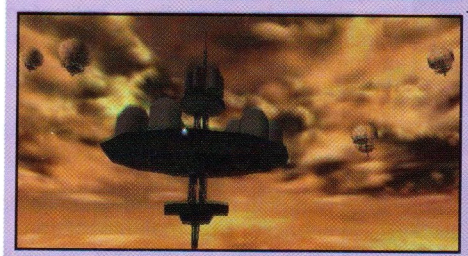
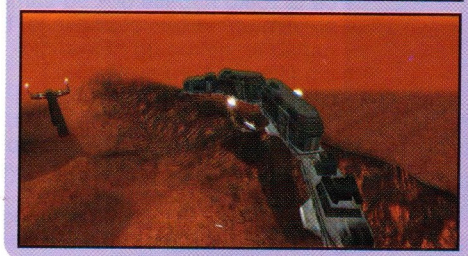
CAKE I TRIKOVI

❑ U opcijama, na mestu za passcode možete ukucati šifre. Za njihovo brisanje kliknite na ukucani passcode i pritisnite Shift-Del.

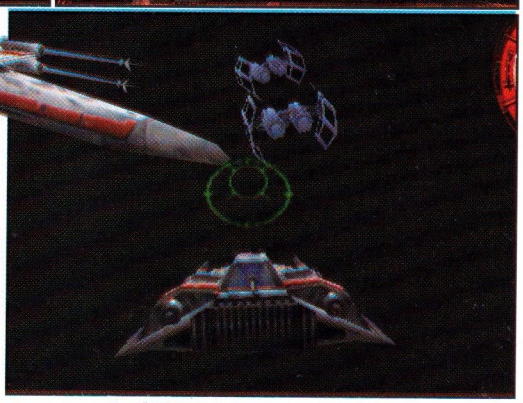
CREDITS - krediti kao na kraju filma
LEIAWRKOUT - uključuje Force Feedback za džojstik
GUNDARK - Modifikuje jačinu Force Feedback-a
CHICKEN - Vozite AT-ST!
DIRECTOR - Možete odgledati animacije (biraju se u high scores meniju)
MAESTRO - isto kao i DIRECTOR, ali za slušanje muzičkih tema
IAMDOLLY - bezbroj života-
TOUGHGUY - najjači laseri i rakete

Scene iz međuanimacija



nadletite brodiće pre iskrcavanja videćete koliko ih je. Odličan osećaj razmere u mnogome utiče na opšti utisak o igri. Razlika između veličine vojnika na zemlji, preko raznih snegohotki do ogromnih transportnih brodova koji se prosto vuku kroz atmosferu je dobro odmerena i dobijaju se odlični vizuelni efekti (jurenje vojnika između zgrada ili vazdušne borbe oko ogromnog transporta). Pobunjenički lovci (i razna druga vozila) će se nalaziti u svakoj misiji sa vama (misije nisu tipa - jedan protiv svih) i utisak opšteg haosa i prepucavanja je potpun i bez vašeg učešća. Naravno, bitnije delove misije možete završiti isključivo vi.



Zvučni efekti su onakvi kakve ste navikli da slušate u filmu, sa povremenim govorom preko radio veze.

3D objekti su raznovrsni, detaljno urađeni i sa odličnim teksturama (izuzetak su stormtrooperi, koji su urađeni iz 2 objekta i liče na nešto samo iz daljine). Okolina je u potpunosti neravna , sa brdima, dolinama i talasastim vodenim površinama no igra se odvija savršeno glatko. Doduše kopno nestaje iz vidnog polja u izmaglici na prilično maloj udaljenosti, pa se veći deo poprišta ne vidi. Zamerke se moraju uputiti na račun upravljanja (gde je džojstik preko potreban, miš neupotrebljiv, a tastatura pomoćno sredstvo) - nos letilice se ne može spustiti ispod određenog nivoa, niti se može poleteti jako visoko. Luping, na primer, možete izvesti, ali se letilica ne rotira i potpuna sloboda leta ne postoji.

Sveukupni podaci se nalaze na ekranu (zaista ih nema mnogo) i jasni su u potpunosti ali radar u gornjem desnom uglu hvata slabije nego vidno polje (?). Stiče se i utisak da se letilica znatno brže okreće ako je uključen spoljni pogled. Onima koji ne poseduju neku od akceleratorskih kartica ne preporučujemo ni da počinju.

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	3
Igrivost	4

Arkada

\+ Odlična grafika, međuanimacije...

\- Upravljanje, pogled iz kokpita

CAKE I TRIKOVI

U konzoli (taster ~ u toku igre kucajte nešto od ovoga:

- ❑ playbetter - god mode
- ❑ twoweeks - powerup
- ❑ meatwagon - ubija sve sem glavonja
- ❑ victor - ubija SVE
- ❑ angremonsters - čudovišta su teža
- ❑ crazymonsters - čudovišta su jako teška
- ❑ kiwi - clipping (prolazak kroz zidove)

Item Spawn Code: (za dobijanje predmeta koji vam trebaju da pređete nivo a niste ih našli) spawn <item> - stvara item gde je <item> nešto od sledećeg:

- ❑ item_weapon_firewall
- ❑ item_weapon_maceballs
- ❑ item_weapon_magicmissile
- ❑ item_weapon_phoenixbow
- ❑ item_weapon_redrain_bow
- ❑ item_weapon_sphereofannihilation
- ❑ item_defense_meteorbarrier
- ❑ item_defense_polymorph
- ❑ item_defense_powerup
- ❑ item_defense_ringofrepulsion
- ❑ item_defense_shield
- ❑ item_defense_teleport
- ❑ item_health_full
- ❑ item_health_half
- ❑ item_mana_combo_half
- ❑ item_mana_combo_quarter
- ❑ item_mana_defensive_full
- ❑ item_mana_defensive_half
- ❑ item_mana_offensive_full
- ❑ item_mana_offensive_half
- ❑ item_puzzle_canyonkey
- ❑ item_puzzle_cloudkey
- ❑ item_puzzle_cog
- ❑ item_puzzle_crystal
- ❑ item_puzzle_dungeonkey
- ❑ item_puzzle_highpriestesskey
- ❑ item_puzzle_highpriestesssymbol
- ❑ item_puzzle_hive2amulet
- ❑ item_puzzle_hive2gem
- ❑ item_puzzle_hive2spear
- ❑ item_puzzle_minecartwheel
- ❑ item_puzzle_ore
- ❑ item_puzzle_plazacontainer
- ❑ item_puzzle_potion
- ❑ item_puzzle_refinedore
- ❑ item_puzzle_shield
- ❑ item_puzzle_slumcontainer
- ❑ item_puzzle_tavernkey
- ❑ item_puzzle_tome
- ❑ item_puzzle_townkey

Heretic II

Posle višečasovnog igranja Heretica II došao sam do jednostavnog zaključka: ovo je sve što je Tomb Raider III trebao da bude ali nije. Oni koji su igrali prvi deo začudiće se mojim rečima, ali kada budu pogledali nastavak, sve će im biti jasno. Drugi deo je značajno unapređen u odnosu na prethodni kako grafički, tako i muzički a bogami i tematski.

Kao engine je korišćen onaj iz Quake 2 ali sa znatnim unapređenjima. Prva razlika koju ćete primetiti pri startovanju je pogled iz trećeg a ne iz prvog lica što je nečuveno za igru koja bi trebalo da bude samo još jedan Quake klon. Na svu sreću, ovaj potez nije bio samo markentiškog tipa, već je pravilno implementiran uneo svežu krv u žanr Quake-olikih 3D arkada. Potezi koje Korvus izvodi su jednom rečju neviđeni i trebaće vam puno vremena da ih sve uočite. Brojka od 18000 frejmova animacije sigurno govori nešto, a ja ću vam reći da sem standardnih, kao što su ljuljanje na konopcu, skakanje u vodu, preskakanje uz pomoć štapa itd, postoji još sva sila pokreta u toku borbe. Najviše pažnje je posvećeno animaciji u bliskoj borbi jer je Korvusov štap smrtonosno oružje koje se još može i unapređivati. Igrivost je na visokom nivou tako da se u toku borbe skokom štap usmerava na gore, čučnjem na dole, a pomeranjem u stranu na suprotnu. Kamera koja te prati ima tri moda koje biraš u meniju. Do sada ne videh bolju, iako još nije savršena. Ono što je za nju osobeno jeste da pogled direktno zavisi od pravca u kome gledaju Korvusove oči, tako da nećete doći u situaciju da idete ili pucate u nešto što ne vidite. Posle početnog šoka zbog promene načina gledanja, ustanovio sam da je i borba na daljinu pretrpela samo pozitivne promene. Sam Korvus je izvanredno animiran i u odnosu na Laru Kroft dosta detaljnije urađen. Svako oružje koje se koristi je lepo animirano, a za magije - pa pogledajte slike.

Minimum:
32 MB RAM
Pentium 166 MHz
2MB SVGA karta

Sve ovo je dovelo do toga da igra bude sve samo ne monotona, a kada se tome dodaju 22 vrste neprijatelja (takođe odlično animiranih) dobija se jedna zanimljiva i interesantna igra.

Što se tiče grafike koja vas okružuje u toku igre ocena je jako dobro. Teksture su detaljne, lepo nacrtane i raznovrsne. Jedina lična zamerka je da su mogle biti nešto svetlije, u stvari, da neki nivoi budu svetliji. Ovako dosta doprinose mračnoj atmosferi Korvusovog sveta kojom hara magijska kuga. Neki od interesantnijih detalja su zaslepljivanje suncem pri pogledu na gore, ili lagano davljenje u močvari prekrivenoj izmaglicom. Izvori svetla su brilijantno animirani i veoma uverljivi, a kada se još tome doda i 3D zvuk i mračna atmosfera u vašoj sobi skok adrenalina je neminovan. U čorbu zvanu Heretic II dodati su još natprosečan AI za svakog neprijatelja, koji će se, sem što ne izgledaju isto i ponašati različito od situacije do situacije. Npr. mali mesožderi će te retko napasti dok su sami ali, čim se udruže eto nevolje. Ili napao si nekog od humanoidnih (čovekolikih) protivnika i očekuješ da ti on uzvrati istom merom, ali ne, on prvo ide po pojačanje. Sve ovo je dovelo do ekstremnog dizanja atmosfere, koja pros-

U žaru borbe ste u stanju da protivnike sakatite otsecanjem udova

Kada budete videli ovakva vrata bićete srećni - završili ste još jedan nivo

Kao što se da primetiti svetlosni efekti su spektakularni

to postaje usijana kada vam leteći reptil odseče glavu ili vas pod vodom napadne riba 3 x veća od vas (ne sekirajte se iima i manjih ali PUNO). Kao lagano kuliranje dolazi nivo u kome u klasičnom Tomb Raider III stilu izbegavate zamke, preskačete iznad provalija, pritiskate dugmiće itd. Ovakav nivo je dobrodošao i svojom različitošću unosi dopunsku svežinu.

3D zvuk je u ovom slučaju pravi surround i tačno ćete čuti odakle vam dolazi protivnik, na osnovu šuma možda čak i prepoznati koji je i adekvatno se pripremiti za njega. Detaljima je i ovde posvećena dužna pažnja, tako da drvo pod tobom krcka, plamen pucketa a zvuk metala po kamenu baš tako i zvuči. Muzika je jedna od stvari koje su me oduševile. Numere se odlično uklapaju u atmosferu, i iako su obrade nekih starijih stvari (film Cat People, Pink Floyd) odlično su odrađene. Sve je lepo ukomponovano sa ostalim elementima tako da je ovo jedna od onih igara koje zaslužuju svaku pohvalu za audio-vizualnu prezentaciju.

Kao podloga za ovu akciju priča je izvrsna, malo iskače od prethodnog nastavka ali

doprinosi stvaranju atmosfere jednog pravog akcionog filma u kome si glavni učesnik. Radnja je skoro kao u nekom FRP-u (dobro, ajde nije baš tako ali za jednu pucačinu izuzetno). Događaji te vode logičnim redom kroz razne predele apokaliptičnih gradova, rudnika, močvara i planina.

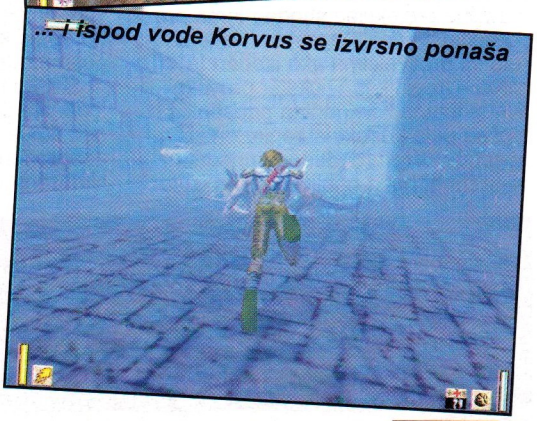
Spisak oružja, ofanzivnih i defanzivnih magija kao i način korišćenja je vrlo jednostavan i dobro je objašnjen. Jedna od mojih najomiljenijih magija, pogotovu u multiplayer modu, je ona koja protivnika pretvara u kokošku. Kao i u modu za igranje jednog igrača na nekoliko stvari treba obratiti pažnju. Borbeni štap i vatrene lopte su jedina oružja koja ne troše ni manu ni municiju, sva ostala troše municiju ili ofanzivnu manu ako su u pitanju magije. Defanzivne magije troše defanzivnu manu a ona se nadoknađuje skupljanjem (vidi sliku) ili na oltarima. Ti oltari su ostaci magije ostali od predaka Korvusovog naroda i mogu pružiti neke interesantne dodatke: svetleću kuglu, više kiseonika za ronjenje, više energije, razne vrste oklopa uključujući i refleksivni koji skreće sve vrste zraka, vatri i eksplozija. Jedna od najboljih magija je prizivanje Tome of Power koja vas i štiti i sve ofanzivne magije i oružja unapređuje nekoliko puta. U modu za više igrača sam se nekoliko puta uverio da je u kombinaciji sa magijom Iron Doom izuzetno efikasna. Sve magije i potezi se lako primenjuju i intuitivni su tako da vas ne zamaraju svojim izvođenjem. Načini uništavanja protivnika su pre svega spektakularni, i krvavi toliko da Heretic II može da stoji rame uz rame sa Blood-om 2 po tom pitanju.

Po završetku testiranja igre u single player modu prešli smo na multiplayer koga već nekoliko puta pomenuta Lara Croft nikada nije imala. I ovde je sve urađeno maksimalno korektno, sa mnoštvom raznih dodataka. Kao i u Quake-u 2 postoji mogućnost pravljenja svojih cfg fajlova, a većina komandi

u konzoli je ista. Pošto se uz igru dobija samo jedan nivo, nadam se da će se na Internet-u uskoro naći novi, a kako je u instalaciju uključen i editor očekujem i puno neoficijelnih izdanja.

Iako je ovo jedna od najkvalitetnijih i najinventivnijih igara u zadnjih par meseci (čast izuzecima kao Half Life-u) i ona realno ima svoje mane. Kao prvo dosta je kratka i na srednjem nivou težine se može završiti za jedan dan intezivnog igranja. Drugo multiplayer je zbog velikog broja dodatka dosta haotičan. Neke opcije su mogle biti dodate: PRAVI quick save i load, trčanje je rešeno na čudan način: samo dok se drži pritisnut određen taster. Kamera bi mogla biti još bolja, a ima tu još par sitnica ali to je sasvim normalno, da postoji savršena igra ko bi igrao nešto drugo. Što se mene tiče Heretic II se već nalazi u mojoj kolekciji a vama toplo preporučujem isto.

I iznad i ...



... i ispod vode Korvus se izvrsno ponaša

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	5
Atmosfera	5
Igrivost	4

3D ARKADA

+ Izvođenje, pogled iz trećeg lica, muzika...

– Dosta kratak, može se snimati u multiplayer-u

Dark Vengeance

IgroMe®

Grafika 4
Muzika 3
Atmosfera 3
Igrivost 3

3D Arkada

\+ Grafika

\- Loša detekcija objekata

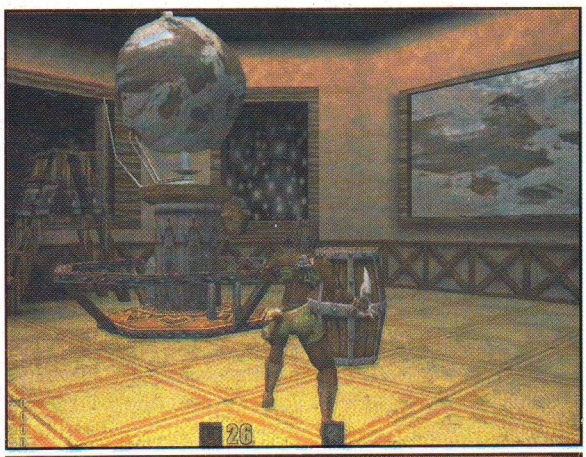
Pitanje (na vašu žalost nije nagradno): Kako se zove uprošćena verzija Tomb Raider-a? Odgovor je Dark Vengeance. Uprošćenje se odnosi pre svega na radnje koje treba da obavite u toku igre kao i na pokrete koje mogu da izvedu likovi. Nije reč o bukvalnoj kopiji već pre svega o sličnom izvođenju. Idejno je Dark Vengeance dosta siromašnija igra. Grafički je proizvod Reality Bytes-a ispred Tomb-a. Retko se sreću igre koje i bez 3D kartica imaju ovako lepe senke i ostale efekte. Naravno, sve ima svoju cenu pa vam bez pomenutih kartica treba bar Pentium II da bi ste imali zadovoljavajuću igrivost. Srećom, brojnim podešavanjima kvaliteta grafike ovu visoku hardversku zavisnost možete svesti u okvire razumnog, ali ipak nemojte da vas zavara minimalna konfiguracija koju navodi proizvođač jer predstavlja marketinški trik, a igranje u takvim uslovima gubi svaku draž.

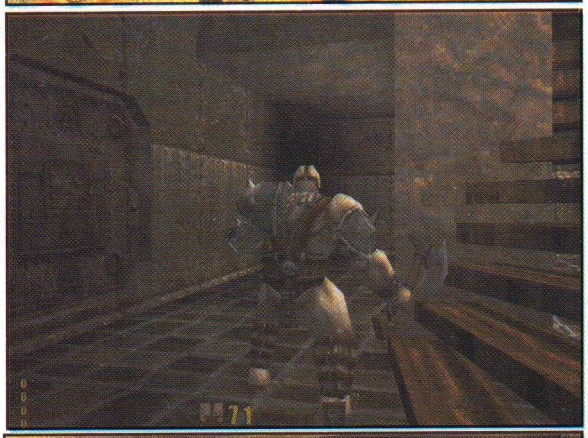
Minimum:
16 MB RAM
Pentium 166 MHz
2Mb SVGA

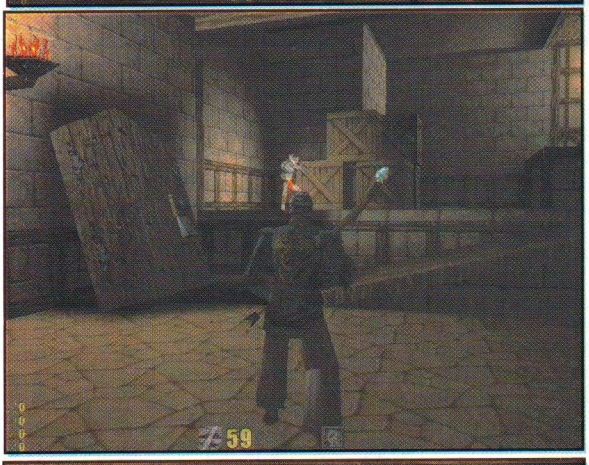
Na početku možete izabrati jedan od tri ponuđena lika. Izbor ne predstavlja puku formalnost jer se menjaju protivnici (tj. kada izaberete lik koji može da ispaljuje projektile neprijateljski raspoloženi streličari se pojavljuju mnogo ranije) kao i okruženje u kome se igra odvija i to svakako treba pohvaliti. Prvi lik je Warlock po imenu Jetrel koji ispaljuje magične projektile i shodno tome preporučuje se da izbegavate bliske susrete sa protivnicima ako izaberete njega. Drugi lik je Trickster provokativnog imena Kite, jedina pripadnica lepšeg pola i direktna konkurentkinja gospođici Kroft (doduše tamnoputa, ali sličnog, malo nabildovanijeg izgleda). Poseduje oružje za blisku i borbu na daljinu ali nemojte očekivati previše jer ipak je reč o jednoj dami. Na kraju liste nalazi se Gladiator Nanoc ili u slobodnom prevodu pokretna planina koja će vam često zaklanjati pola ekrana (bukvalno). Nanoc obožava da sa neprijateljima priča licem u lice jer tada njegovi argumenti izgledaju mnogo ubedljivije. Zajedničko svim likovima je što su im se sile mraka opasno zamerile pa su naši junaci odlučili da se osvete.

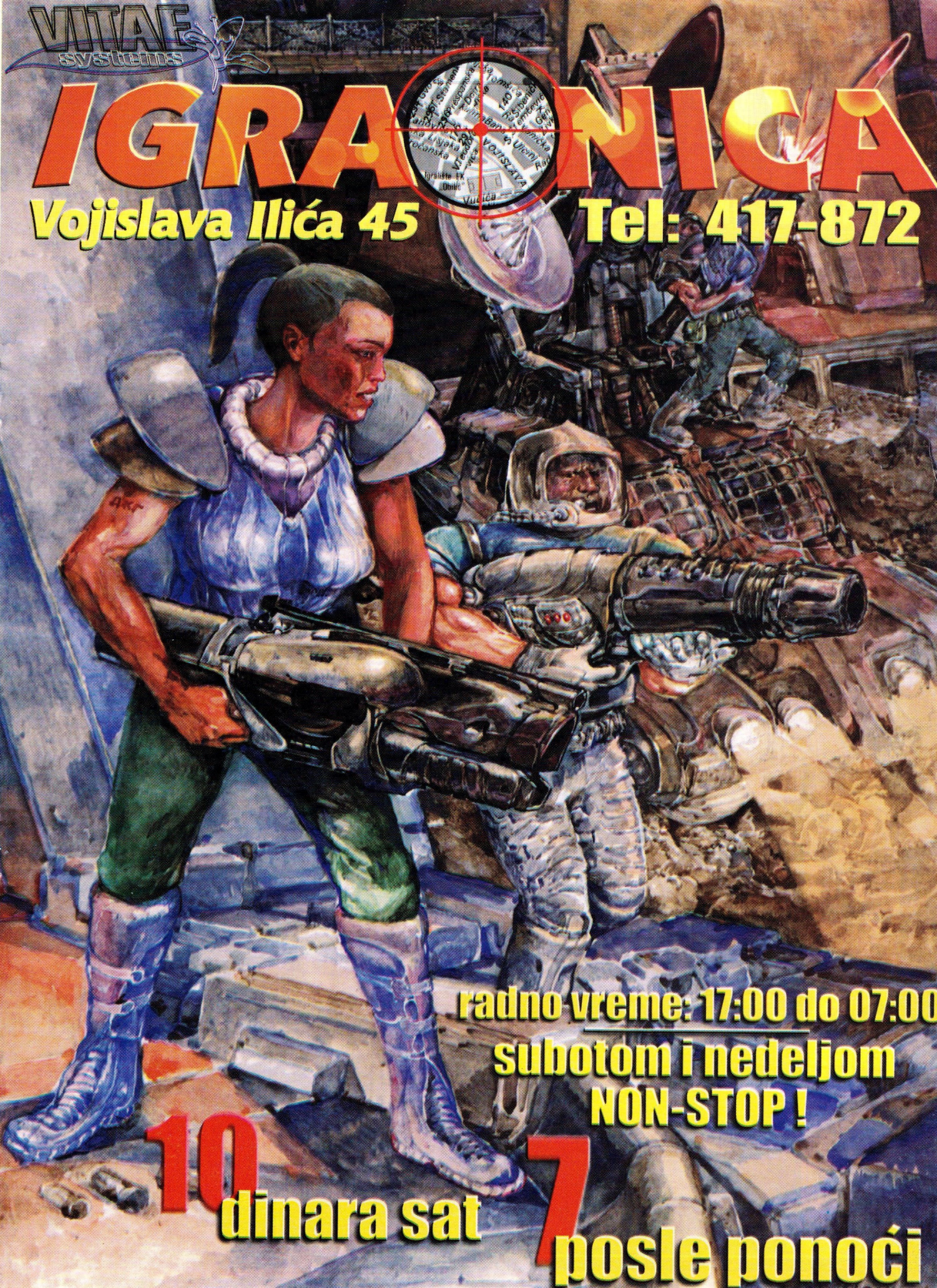
Izvođenje je vrlo loše rešeno. Kamera se nalazi iza igrača i možete je rotirati oko njega ali ne pun krug već mnogo manje. Interakcija sa okolinom je očajna. Probijanje delova tela likova kroz zid kao i lebdenje u vazduhu metar iznad tla su za programere ove igre očigledno normalna stvar. Kao posledica toga javljaju se problemi pri proceni mesta doskoka. Drugi problem je što su likovi tokom dobrog dela igre preblizu kamere zaklanjajući vidik. Broj pokreta koje možete izvesti je vrlo mali. Sveukupni utisak o igrivosti nije povoljan. Grafički Dark Vengeance dosta podseća na Quake 2. Od oružja na raspolaganju su vam sekirice, nožići i svideće se onima koji nisu ludi za raznim super-mega-hyper launcher-ima. Najveću energiju na početku igre ima Nanoc a njime je potrebno zadati najmanje udaraca da bi se eliminisao protivnik. Ukoliko vam je udarac dobro plasiran trag sečiva kroz vazduh će biti obojen crveno. Protivnike ćete u mraku najlakše uočiti po sjajnom crvenom rombu koji imaju na grudima. Pazite se neprijatelja sa strelama jer vam mogu oduzeti dosta energije dok im ne priđete. Ipak, mora se priznati da interesantno izgleda dok se šetate naokolo sa strelama koje su ostale zabodene u vašem telu. Ukoliko naiđete na zaključana vrata promuvajte se okolo, ključ obično nije teško naći. Ako vam se učini da nema izlaza dobro zagledajte zid jer postoje delovi koji se mogu razbiti udarcem i tako otkriti skriveni prolazi. Energiju obnavljate sakupljanjem pehara koji se nalaze rasuti po nivou. Zvuk je osrednji kao i što smo navikli u igrama u kojima je naglasak pre svega na akciji. Multiplayer opcija vam omogućava da se na Internetu oprobate kao učesnik ili samo da posmatrate.

Teško je reći kome je igra namenjena. Ne donosi ništa originalno a ono što je već viđeno nije dovoljno unapređeno, ali ako vam se dopao film Konan možda je ovo igra za vas.

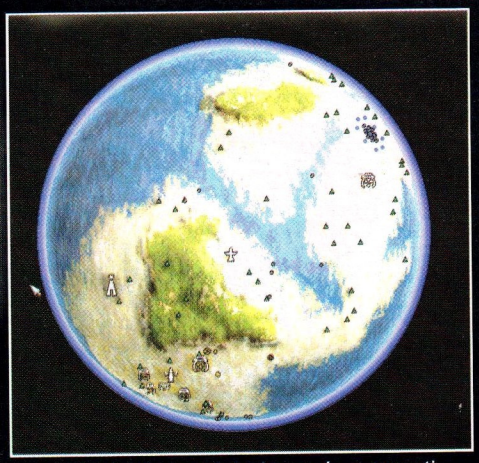




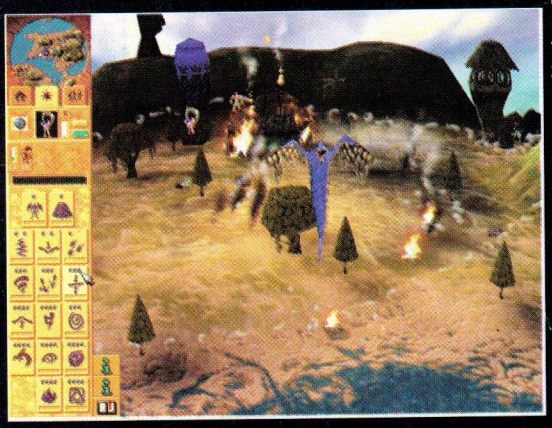



VITAE
systems
IGRAONICA
Vojislava Ilića 45
Tel: 417-872
radno vreme: 17:00 do 07:00
subotom i nedeljom
NON-STOP !
10
dinara sat
7
posle ponoći

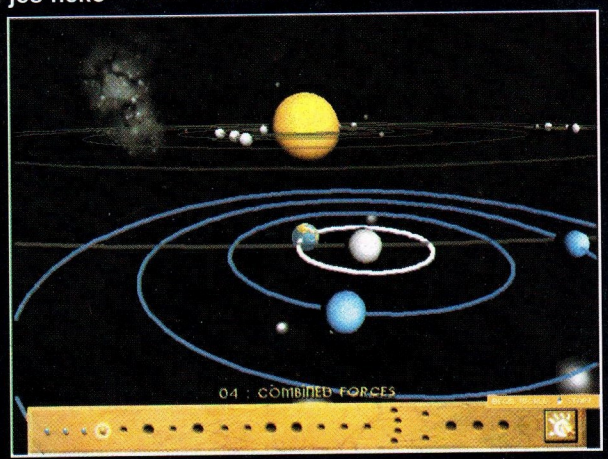
Populous: The Beginning



Bullfrog je firma koja svoje igre pravi i izbacuje na tržište u dužim vremenskim razmacima, ali gotovo uvek te igre vrlo brzo osvoje srca brojnih igrača, i sve imaju onaj prepoznatljiv, Bullfrog-ov duh. Nešto mlađoj publici, najbolji predstavnik Bullfrog-ovih ostvarenja je zasigurno doskorašnji hit Dungeon Keeper, a za mnogo. Prvi nastavak je izašao davne 1992. godine, bila je to jedna od prvih real-time strategija u kombinaciji sa upravljačkim elementima. Treći deo se najavljivao pre dosta vremena, a u međuvremenu je i ime promenjeno iz Populous : The Third Coming, u The Beginning. Treba reći i to, da je posle odlaska jednog od ključnih programera Peter Molyneux-a i još nekoliko ljudi, budućnost firme bila pod znakom pitanja, ali se ostali momci nisu predavali.



Populus: The Beginning je najzad stigao, a Bullfrog se na najbolji mogući način vratio među igrače. Prosto rečeno, igra je sjajna, zabavna, a na tehničkom planu napravljena je skoro mala revolucija. Svakako da će igra prvenstveno zaintrigirati i obradovati svojim kvalitetima zaljubljenike u upravljačke simulacije i strategije, ali ona ni ostale, bilo da su to pucači, sportisti, ili avanturisti, neće ostaviti ravnodušnim zbog svojih karakteristika, najpre onih grafičkih. Ali naravno, tek oni istinski zaljubljenici u ovaj tip igara će provesti brojne sate uz nju, sve od uvodne pa do završne animacije. A kad smo već kod tih animacija, nikako ne smete pritisnuti escape prilikom one prve, jer ćete propustiti da vidite šta je zapravo komjutersko - animaciono umeće. Takav kvalitet filma, glatkoća i prirodnost animacija pokreta, obilje detalja i boja se retko viđaju. Jedino smo poželeli da ih je više i između misija.



sve fanove radosna vest - sprema se nastavak ove igre, koji će, sudeći po reklamnoj animaciji, biti nešto izvanredno. Naravno, Bullfrog spada u red starijih firmi, i svakom iskusnijem igraču, ime Populous će značiti

Za početak, upoznaćemo vas sa drevnim i magičnim zapletom. U davna vremena, planetu su nastanjivala brojna plemena, težeći da zagospodare nad ostalima. Mi se upoznajemo sa jednim takvim plemenom, baš kada ono treba da odabere velikog vođu - Shamana. Izabrana je jedna pripadnica lepšeg pola, koja ubrzo stavlja masku, kao oličenje vrhovne vlasti. Njene ambicije sežu i izvan rodne planete, sve do božanskih moći. Zajedno sa vernim podanicima, i naravno sa vama, igra može da počne.

Najpre ću reći par reči o grafičkom izgledu i 3D engine -u. Igra prosto pleni na tom planu, i nateraće vas da u prvom momentu budete ukočeni od iznenađenja. Iz predivno urađenog menija, izabrao sam opciju Tutorial. Dočakala me je lepa slika planete, posmatrana iz vasione. Reći ćete, ništa čudno, slika ko slika. A onda, kursorskim strelicama počeo sam da apsolutno slobodno rotiram planetu. Pa dobro, pomislićete, ljudi napravili 3D model, to je već viđeno (čitava igra Global Domination se zasniva samo na rotaciji planete). A onda na kraju, šok - pritiskom desnim tasterom

Viper Racing

Nakon detaljnog razmatranja naslova ove igre, sa teškom mukom sam došao do oštroumnog zaključka da je u pitanju nova simulacija vožnje. Nakon detaljnog testiranja same igre, međutim, došao sam do niza novih zaključaka koji su nedvosmisleno ukazivali na to, da je ovo nova igra po starom receptu, zastarelih tehnikalija, i da će teško steći neki ugled među simulacijama vožnje.

Definitivno, ovaj naslov predstavlja crnu ovcu u nekoliko poslednjih fantastičnih izdanja pod okriljem Sierra-e, bilo da je ona pravila ili distribuirala igre, počevši od sjajnog Caesar-a III, pa onda preko domaćeg zadatka za sve firme - Half life-a, sve do nove izvanredne arkadne avanture King's Quest VIII.

U prošlom broju ste imali priliku da vidite veoma sličnu igru ovoj, NASCAR Racing Plus 1999. koja je, gle čuda, došla isto od Sierra-e, i po svemu sudeći razlike između ove dve igre su samo u imenu, i u par sitnih detalja.

Za početak, pomenuo bih jedinu stvarno pozitivnu osobinu u igri, a to su velike mogućnosti za preradu i ukrašavanje vozila. Stvarno sam se prijatno iznenadio kada sam video šta sve mogu da uradim sa automobilom, i posle ga voziti takvog u trkama. Pored najobičnijeg kompletnog farbanja u željenu boju, možete farbati i zasebne delove po volji. Program je veoma sličan Windows-ovom Paint-u, sa par kozmetičkih dodatnih detalja. Postoji i banka raznih nalepnica za ulepšavanje eksterijera vozila, a tu su i brojevi koje možete nalepiti na auto. Rezultat jednog našeg malog eksperimentisanja možete videti na slikama. Nazvali smo ga, logično, Gamer, i dodelili mu broj 6, s obzirom da je ovo šesti broj časopisa.

Minimum: 32 MB RAM Pentium 133 MHz 4 MB 3D karta

Dobro, postoji i još par detalja koji nisu loše urađeni, i tu bih spomenuo realistične efekte prilikom sudara i prevrtanja, kada možete jasno videti gubitak farbe na onom mestu gde je oštećen auto, a i smanjiće vam se karakteristike vozila (sve dok ne bude prestao da se kreće), a i kabina automobila može da dobije prelaznu ocenu.

A sada, krećemo na mane, a one bi, ukratko rečeno, bile skoro sve ostalo.

O grafici i muzici dve rečenice:

Grafika je izvrsna, samo da je igra izašla pre godinu dana. Muzika je prosto neverovatna, jer je uopšte ni nema.

Zaista, igra drastično kasni za konkurencijom po pitanju tehničkih karakteristika, i to u prvom redu mislim na one grafičke elemente. Oni su na nivou obdaništa kada se uporede sa npr. Test Drive-om 5, a Need For Speed 3 stvarno ne smem ni da spominjem. Ne može se odoleti utisku da u igri postoji isuviše malo tekstura. Zatim, livade i razna zemljišta pored puta izgledaju smešno, sačinjeni od par boja, jezera su jednobojna, drveće na blizinu je podložno krupnoj pikselizaciji, itd. Malo popravljaju utisak dobro urađeno nebo, i nekoliko objekata van staze (kaktusi, planine, zamkovi...), ali sve u svemu, zaključak je da je grafička nedorađenost itekako prisutna. Možda ne bi bilo to tako strašno, da igra izričito ne traži 3D karticu.

Kontrola vozila je izuzetno teška. Zanošenja i proklizavanja će biti česta pojava, i to čak i u arkadnom modu igre. Odazivanje je preoštro, a ako se prisetimo i ošetćivanja vozila jasno se vidi da je vožnja izuzetno teška. Šta mislite, kako je tek u realističnom modu?

Možete se odmah baciti na trku, kroz opciju Quick Race, mada preporučujem Carrier, gde ćete se baviti i nekim drugim poslovima, pored same vožnje. Kao što je rečeno, farbaćetete vozilo, a možete ga i nadograđivati novim i boljim motorima, gumama, šasijama... Što se tiče staza, preovlađuju motivi sa američkog zapada (crvenkaste planine, kaktusi...) a tu su i kružne dvorane sa publikom (mada se stiče utisak da nikoga nema u dvorani).

Programeri i vodeći ljudi ovakvih igara bi zaista trebalo da prestanu sa prostim štancovanjem neinventivnih naslova, ne pružajući pritom nikakav kvalitet igračima. Probijanje standarda, nove i sveže ideje, grafički i muzički šou, su ono što tržište u stvari najviše traži i željno čeka.

IgroMe®

Grafika	3
Muzika	1
Atmosfera	2
Igrivost	2

Simulacija vožnje

+ velike mogućnosti za preradu vozila

− tehnička zaostalost, teška kontrola

X Games: ProBoarder

Zima je došla i sa sobom donela sneg. Za one koji ga vole Proboarder je gotovo obavezan, a za one koji ga ne vole još jedan lep način da uoče sve zimske čarolije. Simulacije sportova na snegu svakako nisu tako česte, a i kada se pojave bivaju u podređenom položaju u odnosu na ostale sportske simulacije. Zato one moraju pružiti nešto više, nešto novo, nešto što će na njih skrenuti pažnju.

Minimum: 16 MB RAM Pentium 233MMX MHz 4MB 3-D karta 60 MB HD

Tako nešto se može stvoriti ako se udruže jedan Electronic Arts i najveća sportska TV stanica u Americi - ESPN, a njihovom projektu uspeh je zagarantovan. Na taj način oni su stvorili Proboarder, simulaciju sličnu svima dobro poznatom snowboard-u, koji predstavlja delo visokih audio-vizuelnih kvaliteta, ali i igrivosti i zabavnosti.

Mora se priznati da je snowboard-ing kod nas sport u usponu, a oni koji ga upražnjavaju, postižući velike brzine i atraktivnosti, predstavljaju san za svakog običnog skijaša. Postoji veliki broj škola za učenje snowboard-a, a jedna od njih svakako je i Proboarder.

Po startovanju igre dominira odlična uvodna animacija (u stilu: Jao, što ja volim sneg.) a nešto kasnije i preglednost opcija kao i njihov solidan broj. Mora se reći solidan a ne veliki, s obzirom da će vam nakon dužeg vremena dosaditi trke na vreme ili protiv nekolicine drugih takmičara, pa ćete potražiti takmičenje koje će obuhvatiti sve ponuđene discipline, i tako predstavljati tzv. Svetsko prvenstvo u snowboard-u. Nažalost njega nema, ali šta je tu je. To je prva vidljiva mana, a na sreću sledeću ćete dugo tražiti, a veliko je pitanje da li ćete je uopšte naći. Zato se orjentišite na sitne bitke, koje nisu nimalo lake, pa je priličan izazov ponižavanje vaših protivnika, pravih manijaka na dasci. U glavnom meniju postoji odabir single, odnosno multiplayer igranja, dok klikom na Options možete podešavati masu parametara koji se odnose na samu igru. Naravno sledi selekcija lika koje ćete voditi (voziti) pod vašim imenom. Pri njihovom odabiru uočava se da su oni odlično preslikani stvarni magovi ovog sporta, a na raspolaganju su 6 muških i 2 ženska lika. Tu se možete upoznati i sa njihovim biografijama, specijalnostima i sl. Nakon dužeg igranja zaključuje se da su svi oni prilično ujednačenih kvaliteta, a da jedinu i presudnu razliku predstavlja sama daska. Svaki takmičar ima na raspolaganju nekoliko dasaka, namenjenih različitim kategorijama ovog sporta. Tako postoji daska namenjena postizanju velikih brzina, zatim ona koja se koristi za akrobacije pri vožnji, kao i ona sa ujednačenim karakteristikama. Sledi odabir jednog od pet načina takmičenja, koji se suštinski razlikuju i po pravilu zahtevaju mnogo vežbe. U svakom od njih postoji niz različitih mogućnosti kretanja, egzibicija, uopšte načina pobeđivanja. Upravo njihovo uočavanje i korišćenje predstavlja smisao i draž jedne ovakve igre. Po izlasku na stazu uočava se sjajna grafika, dočarana celokupnim 3D okruženjem, koja zajedno sa muzikom (koju su radile grupe Foo Fighters, Rancid, NOFX..) i brojnim efektima (zvuci pri kočenju, krivudanju, prolasku kroz dublji sneg, blagi vetar itd.) stvara odličnu atmosferu koja biva dočarana inteligencijom protivnika. U toku same trke moguća je selekcija kamere, a svaka od njih je, reklo bi se, na odličnom mestu, što znači da početna kamera svakako nije najpovoljnija i najlepša, već je slobodno možete podešavati u zavisnosti od vaših ukusa. Po završetku trke možete startovati vrlo dobro urađeni Replay, u kojem računar vrši kombinaciju različitih pogleda i kamera, i nakon kojeg ćete shvatiti da vratolomije koje ste činili i nisu tako loše. Podešavanje nivoa težine odnosi se prvenstveno na vaše sposobnosti na dasci, a ne toliko na sposobnosti ostalih takmičara. Stoga će na višim nivoima težine padovi biti češći, a majstorije ređe. Komande su pojednostavljene kada se uzmu u obzir starije igre ovog tipa, ali su ipak ostale dosta neugodne zbog prisustva različitih tastera za skokove, nagla skretanja, okrete itd. Međutim njihovo konfigurisanje omogućava koliko-toliko lakše igranje. Glavni savet za samu trku bi bio lagano kretanje (osim za Midnight Express, koji je klasična trka) i korišćenje svih objekata za atraktivno surfovanje, a kojih je zaista mnogo, uzimajući u obzir i nekolicinu skrivenih. Zanimljiv je i odnos muških i ženskih takmičara. Ukoliko izaberete muškarca pri sudaru sa istim obično ćete se vi naći na snegu, dok pri sudaru sa osobom slabijeg pola, začuće se ženski vrisak, koji će se stišavati i ostati daleko iza vas.

Sve u svemu, svi oni koji su vozili, ili ikada pomišljali na vožnju snowboard-om, jednostavno moraju videti ovu igru. Ona je sačinjena maksimalnom profesionalnošću, pa se preporučuje i svima onima koji žele da vide kompletnu igru, visokih kvaliteta, a uz to i definitivno najbolju igru ovog žanra do sada.

IgroMe®

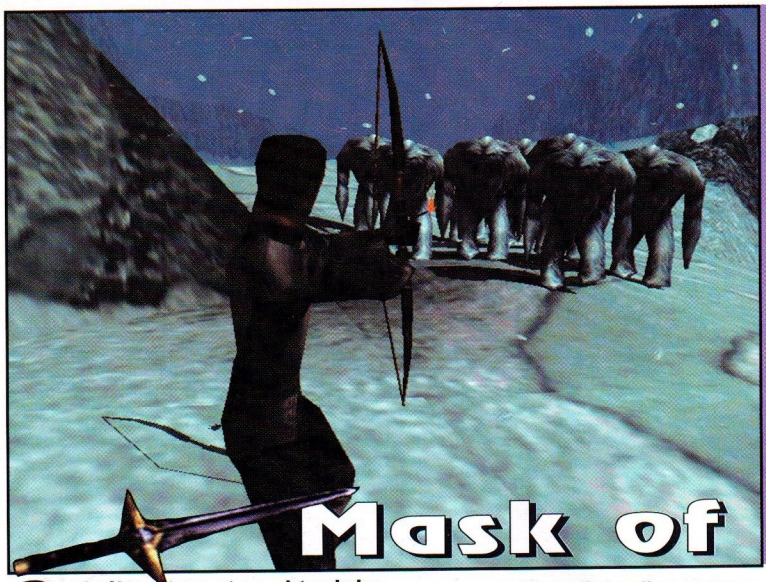
Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	3

Sportska simulacija

\+ Najbolja simulacija snowboard-a za sada

\- Nedostatak takmičenja u svim disciplinama

CD ROM Klub
EXTREME
ΠΛΑΤΩ
l'ombelico del mondo
www.extreme.co.yu
indirizzo: Akademski plato 1, ora di lavoro: 09-24, domenica 12-24, telefono: 011/639 121, 063/24 25 24
indirizzo: Hala Pionir - ulaz B, ora di lavoro: 12-20, sabato 09-14, telefono: 011/754 945



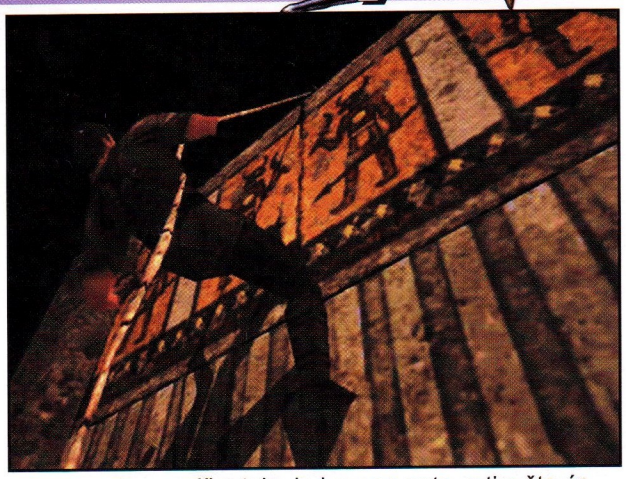
Kings Quest VIII

Mask of Eternity

Sudeći po trenutno aktuelnim naslovima, kao i po onima koji tek dolaze, 3D arkadne (ili akcione) avanture se nalaze u zlatnom periodu, a programeri se prosto utrkuju u tome ko će da napravi bolju i originalniju igru. U poslednje vreme, stigla su dva zaista kvalitetna naslova ovog tipa, i oba predstavljaju nastavke ranije izuzetno popularnih igara. Kada već ljudi iz Eidos-a nisu naročito obradovali igrače većim promenama u Tomb Raider-u 3, programeri Raven Softvare-a (Heretic II) i Sierra-e (Kings Quest VIII) su napravili potpuno nove igre, mada je to bilo i logično s obzirom na vremenski period koji je je protekao od izdavanja prošlih delova. Detaljniji opis sjajnog Heretic-a II potražite na stranicama ovog broja, a za najnoviji nastavak Kings Quest serijala čitajte dalje.

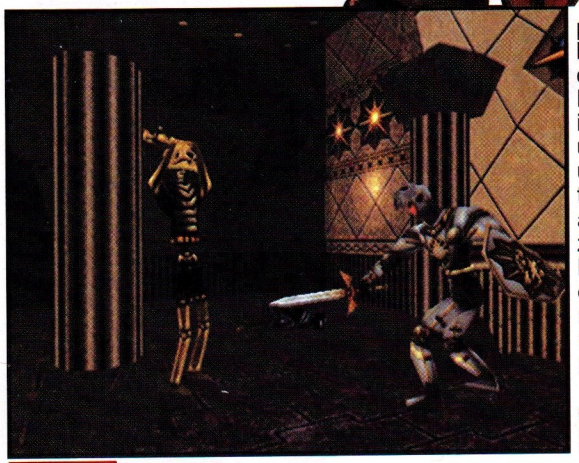
Minimum:
Pentium 166 MHz 32 MB RAM
400 MB HD

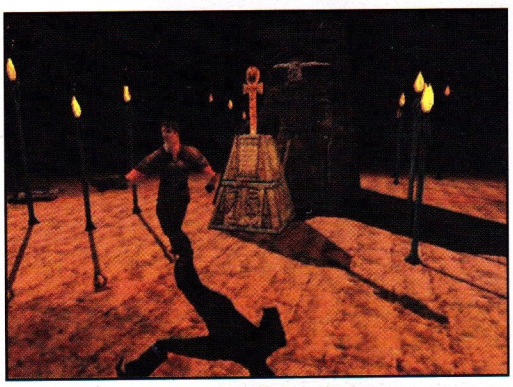
Tradicija je ispoštovana, i još jednom vodeću ulogu u stvaranju 8. dela sage o kraljevstvu Daventry imala je čuvena Roberta Williams, tvorac prošlih delova Kings Quest-a, Phantasmagoria-e... Famozni Kings Quest se pojavio još 1984.godine, i svi malo stariji i iskusniji igrači znaju koliku popularnost je stekao ovaj serijal. Čak šta više, to je najprodavaniji serijal svih vremena za neku PC igru, i svaki deo je u svoje vreme bio obavezan za igranje, naročito kod avanturista. Jedan od razloga uspeha ovih igara je što su gotovo uvek donosile neke revolucionarne elemente, a i stalno težile da maksimalno iskoriste prednosti moderne tehnologije, što je nekad bilo pojavljivanje prvih Sound blastera, CD Rom-ova... Danas, u eri 3D akceleracije, moglo se pretpostavljati da će Kings Quest VIII - Mask of Eternity biti igra stavljena u 3D okruženje, ali se nije moglo pretpostaviti da će se igračima dati ovolika širina i potpuna 3D sloboda kretanja.



Osnovni i polazni žanr je, naravno, i dalje avantura. Međutim, dok je 7. deo bio klasična point & klick avantura sa dizni-jevskim stilom izrade grafike (crtane lokacije, likovi - sprajtovi...), 8.nastavak, kao što je rečeno, je 3D igra, poput Tomb Raider-a. Međutim, poređenje sa Tomb Raider-om može samo da bude po planu izvedbe kretanja, a kompletno poređenje sa nekom igrom bi bilo nezahvalno, jer je igra koncepcijski krajnje originalna. Elemenata FRP (ili RPG) igara ima na pretek (sličnosti u ovom segmentu i donekle u priči podsećaju na Diablo), tu su arkadne scene borbe, a ni logički problemi nisu zaboravljeni. Sve u svemu, kompleksnost je očigledna osobina igre, i svako može naći interesantnu stvar u njoj. Vreme je da se upoznamo sa pričom.

Pošto je kraljevina Daventry u svakom delu bila polazno mesto i osnova priče, tako je i ovoga puta, s tim što će vas put odvoditi i na mnoga druga mesta (ukupno 7 zasebnih i ogromnih 3D svetova). Vreme je vladavine kralja Graham-a i kraljice Valanice, i stanovništvo Daventry-a živi u slozi i sreći. Na početku, srećemo našeg junaka Connora kako ćaska sa mladom damom u selu, a onda iznenada, pod uticajem neprijateljskih viših sila, magična oluja zahvata grad, i skamenjuje sve stanovnike. Sve osim jednog, a to je Connor, koji je u trenutku dešavanja u ruci imao jedan deo nekog čudesnog predmeta, pokupivši ga neposredno pred nesreću, i tako spasivši sebe. Ispostavlja se da je u pitanju Mask of Eternity - misteriozan simbol pravde i istine. Maska se pod uti-





cajem mračne magije raspala u 5 delova, a iz nebeskih visina delovi su se poput meteora izgubili u kosmosu, da bi na kraju bili raštrkani na više svetova, donoseći nered i nesreću. Spas leži u pronalaženju svih delova, ali to je već vaš zadatak.

Klasična, magična i uzbudljiva priča koja će se vremenom još više otkrivati.

Mask of eternity je grafički i po pitanju interfejsa izvanredno dobro rešen. Koristeći engine koji se zove Three Space 3D, igra omogućava kompletno renderovanje celokupnog okruženja i karaktera. Jednim pritiskom tastera, perspektiva igre se prebacuje iz 3. u 1. lice. Connor-a pokrećete koristeći tastaturu, a automatsko pomeranje kamere je odlično izrežirano. Držeći desni taster miša, medjutim, igrač može da je pomera za 360 stepeni, gore i dole, i da zumira in i out sa mišem. Ukoliko imate i bržu mašinu sa boljom grafičkom karticom (preporučuje se P266 ili bolji, 64 RAM-a i Voodoo) , uključite sve specijalne efekte, kao što su odlični svetlosni efekti, i hiperrealistične senke Connora, ali i svih drugih bića.

Objekte kupite i smeštate u inventar klikom na taster miša. Skok, a posebno dugačak skok (iz trčanja) će biti nezaobilazan način prilikom nekih akcionih sekvenci (svima vama je ovo dobro poznato iz Tomb Raider-a). Zlato ćete nalaziti od samog početka, i iako nećete odmah uvideti korist, u kasnijim delovima će vam itekako trebati. Tu su i magični predmeti, a mapa će vam olakšavati snalaženje.

Muzika i zvučni efekti su stalno u Sierinim igrama bili jedna od najjačih strana, pa je tako i ovde slučaj. Odlične, originalno komponovane prateće teme, uz prvorazredne zvučne efekte povećavaju doživljaj.

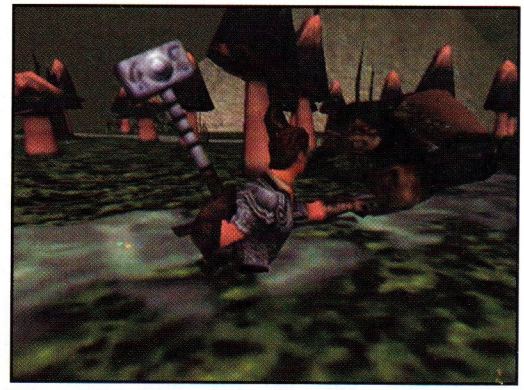
Na svom viteškom putu ka vraćanju mira i sreće u rodnu kraljevinu, Connor će pored samog Daventry-a dospeti i u druge oblasti, od kojih je svaka sa karakterističnim pejzažom i okruženjem, i sa različitim monstrumima.

Nakon Daventry-a, dolazite u Dimension of Death, gde ćete sresti opasne skelete, ali isto tako i prijateljski ženski lik, koji će vam dati zaštitnu magiju ako joj nabavite potrebne sastojke. Dalje, doći ćete u Swamp World, zatim the Underground Realm of the Gnomes, the Barren Region, the Frozen Reaches, i konačno, the Realm of the Sun. Neću vam dalje objašnjavati njihove karakteristike, jer je najbolje da sami istražujete i uvidite koliku kompleksnost jedna igra može da pruži, a na samo jednom CD-u. Otprilike, trebaće vam najmanje 40 sati aktivnog igranja, ali ovo je idealizovan slučaj, i važi za samo one najiskusnije. Stvarno, prosečnom igraču, trebaće mnogo duže.

U igri postoji svega par dosta teških ili neobičnih zagonetki. Većina problema, stotine njih, su originalni i logični. Pored ovog segmenta, kao što je rečeno, igrač mora da se pozabavi i borbom protiv neprijatelja raštrkanih kroz celu igru. Da bi se napredovalo, moraju se kupiti oružja koja ćete usput nalaziti - od malog noža na početku, pa preko mačeva, sekira, strela... Takođe, i razna odela i oklope možete naći, a Connorov izgled će se promeniti (kao u Diablo-u, samo još realističnije). Još jedan RPG elemenat pored svega ovoga, je i to što ćete ubijajući monstrume napredovati u experience (iskustvenim) poenima, a to će se u praksi odraziti kroz lakša i brža sređivanja protivnika.

Traženje mana za ovakvu igru je zaista težak posao, ali nakon dužeg igranja i dobrog sagledavanja celokupne igre mogu se izdvojiti par njih. Jedna subjektivna zamerka, koja ne mora svakom da smeta, je možda ta što većim delom igre dominira nešto mračnija atmosfera. Za razliku od prošlih delova (pogotovo V i VI), gde je pričica bila slatka, romantičarskog duha, sa puno likova i dijaloga, ovde je malo promenjen sistem, a jedan od razloga je i u promeni načina izvedbe igre. Ipak, nivoi, srećom, se razlikuju, promene u okruženju su očigledne, a ono što je najvažnije, igra je zadržala originalni duh. Mana koja će, ipak, (skoro) svakom da smeta, su duža učitavanja nivoa, čak i na bržim procesorima, kao i poprilična instalacija koju ne možete smanjiti. Preporučujem i skidanje patch-a sa Interneta koji će rešiti nekoliko bagova tokom igre. Podržane su sve poznatije 3D kartice. Preporuke o minimalnoj memoriji se trebaju ozbiljno shvatiti, i bolje da ne pokušavate da je pokrenete bez makar 32 MB RAM-a.

Da li će ovaj deo steći slavu starijih kolega, to ne znam, ali sigurno je da je kod kritike prošao inzvanredno, a on to i zaslužuje. Po raznim stranim opisima, Mask of Eternity je dobio izuzetno visoke ocene i mnogo hvale. Tako je negde prigrabio 5 zvezdica od mogućih 5, ili je dobio čak 95% - 100%. Dakle, ukoliko u vama ima avanturističkog i junačkog duha, ukoliko volite FRP igre, ili ako želite malo dobre akcije, najnoviji nastavak Kings Quest-a ne biste smeli zaobići.



IgroMe®

Grafika	4
Muzika	5
Atmosfera	4
Igrivost	

Arkadna avantura

\+ kompleksnost u izradi, širine lokacija

\- mračna atmosfera, duga učitavanja

Starsiege Tribes

Starsiege Tribes je jedan od onih naslova koji su pravljeni za budućnost. Njihova glavna osobina nije preterana zahtevnost (3D karta nije neophodna, no jako je poželjna) već to što je pravljena JEDINO za multiplayer. Ako ste čitali najavu dizajnera za Quake 3 - verovatno shvatate koliko smo iznenađeni pojavom jedne ovakve igre. Za naše igračko tržište ovo verovatno i nije najpogodniji žanr (ako se izuzme par igraonica i nekolicina srećnika sa brzom vezom sa internetom). Iako na startu igra potencira TCP/IP mrežu (internet) može se sasvim komotno igrati i preko IPX-a (lokalne mreže).

Pošto su programeri bili oslobođeni nekih standardnih zadataka (programiranja AI-a i razvoja priče, animacija i sveg drugog real-time preračunavanja) novonastalo procesorsko vreme posvetili su nekim od najlepših multiplayer detalja koje smo videli. Činjenica je da je ova igra zanimljivija za timsko igranje nego za dobri stari deathmech. Prvenstveno zbog mogućnosti korišćenja vozila i postojanja tri različite klase sa svojim prednostima i manama. Jedna od hipotetičnih situacija koje možete zamisliti je da vaš sadrug vozi lebdeću platformu u lakom oklopu, a vi teško naoružani i oklopljeni čučite na krilu i bombardujete protivničku bazu.

Neke od novina uvedene Starsiegeom su misije tipa Find&Retrieve - naći neki objekat u neprijateljskoj bazi i doneti ga u svoju, ili Defend&Destroy - uništiti neprijateljsku bazu i odbraniti svoju.

Baze u većini mapa predviđenih za timski rad imaju bunkere sa svojim defanzivnim kupolama i konzolama za kupovinu. Nekolicina specijalizovanih objekata je lako prepoznatljiva. Konzole za lično opremanje (vrsta oklopa i naoružanje), za kupovinu vozila (tri vrste hover letilica, od kojih najslabija ima raketno pucanje, a ostale su nenaoružane), recharge konzole za energiju i zdravlje, generator štita za objekte i panel za upravljanje kupolama (nije neophodno - rade i automatski).

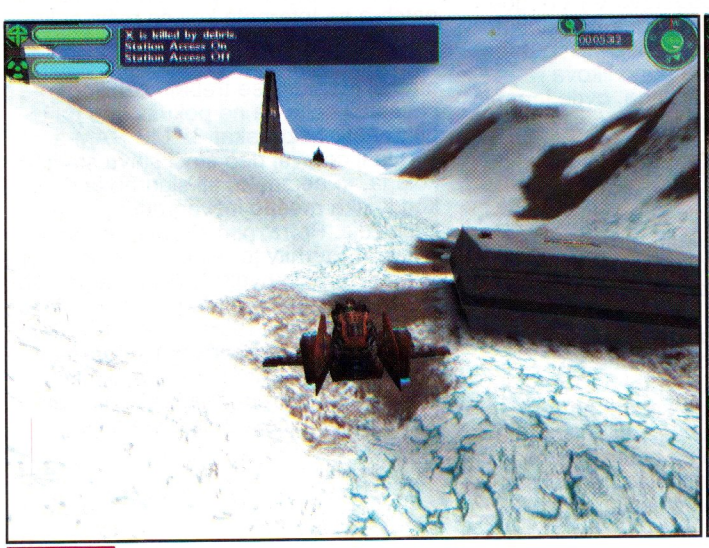
Nezaobilazan detalj (i uslov preživljavanja) je jet-pack, uz čiju pomoć se možete verati po okolnom nimalo ravnom terenu i dospevati do određenih delova baze (od kojih većina izgleda kao toranj sa više spratova). Energija koja se troši jet-pack-om oduzima se od ukupne energije (koja se koristi i za štit) i vremenom obnavlja. Postoje i normalni pešadijski prilazi predviđeni za tešku artiljeriju koja je teža i ne može skakati visoko. Heavy Gear-ovi su međutim jedini sposobni za korišćenje minobacača i nošenje i postavljanje defanzivnih kupola i stanica za municiju i opremanje.

Minimum:
Pentium 166Mhz sa 3D kartom i 200 Mhz bez, 32 Mb RAM

U igri postoji i spoljni pogled, na kome se može videti osim oružja koje nosite čak i backpack ili turret na leđima ako ga nosite. Fenomenalan osećaj trodimenzionalnosti daje kolizija oružja sa zidovima - u slučaju da se približite zidu, cev oružja će biti potisnuta unazad.

Tragovi na snegu (ili bilo kojoj drugoj mekoj površini) vam teško mogu pomoći u igranju, ali su lep detalj.

Pošto su mape velike i nepregledne programeri su jednostavno rešili problem gubljenja po mapi time što se igraču polako smanjuje zdravlje ako izađe iz

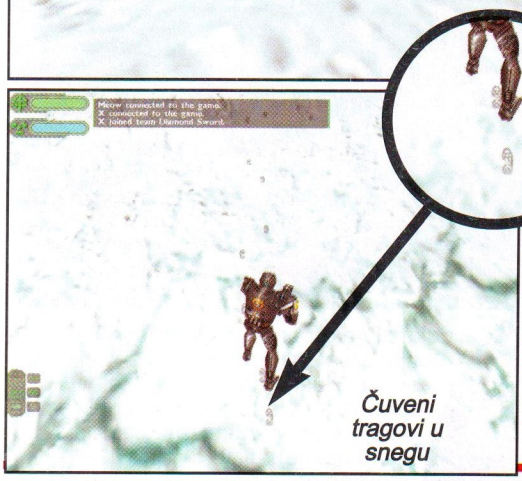


zone igranja.

Pogledom na mapu možete videti, osim obrisa terena i vašeg položaja, položaj vaših jedinica i onih neprijatelja koji se nalaze u dometu senzora. Napomena: ako ne čuvate vaše senzore i neprijatelj ih uništi turreti neće moći da gađaju. Preko mape možete izdavati komande prijateljima, koje će se njima preneti u vidu zvučne komande i dati im waypoint (smer) ka kome da idu.

Za razliku od onih igara koje su striktno podeljene po odvijanju na spoljnu sredinu i zatvorene prostore - tribes koristi podjednako dobro oba. Unutar objekata grafika podseća na onu iz Shogo-a, a za široke prostore postoji odlično rešen (takođe Shogo-lik snajperski mod za sva oružja).

Jedine zamerke se moraju uputiti na račun odziva tastature, koja povremeno ne prihvata poneki taster dok ga ne otpustite i pritisnete ponovo. Ovo zna biti jako neugodno, jer npr. ne možete menjati oružje dok pucate...



Čuveni tragovi u snegu

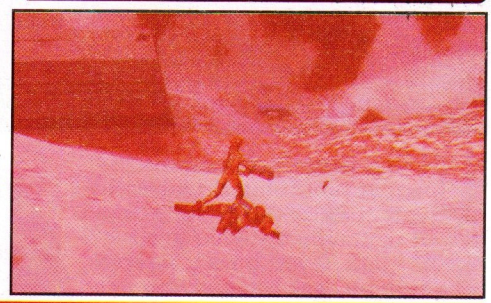
IgroMe®

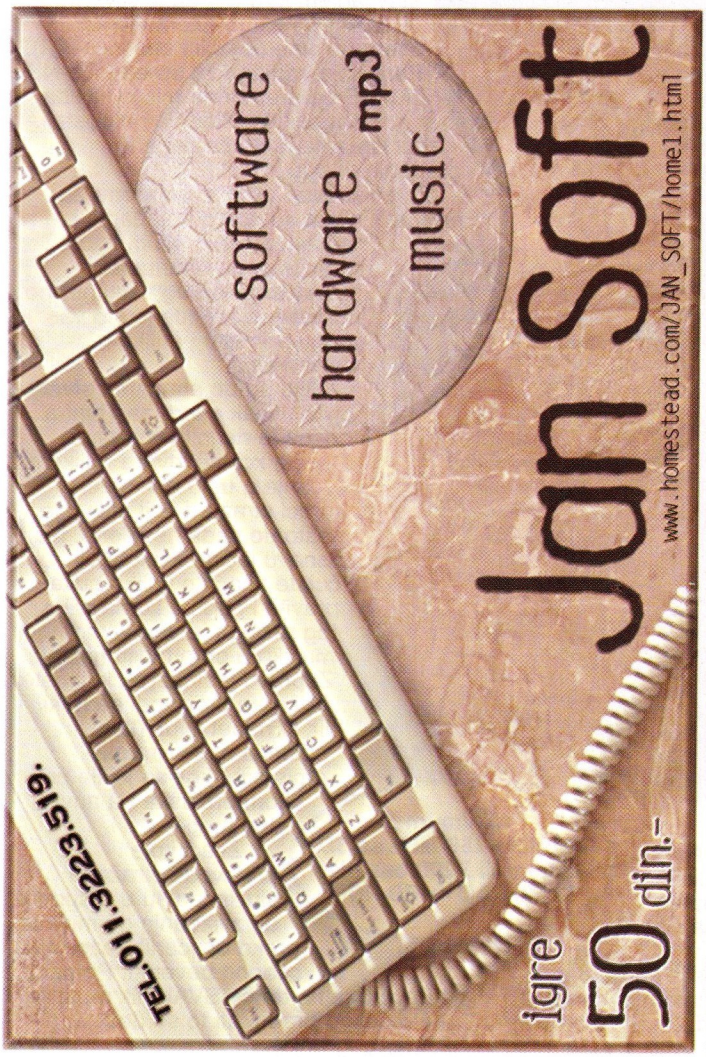
Grafika	5
Muzika	1
Atmosfera	4
Igrivost	4

Striktno Multi-player igra

\+ Odlična grafika, team-play detalji...

\- Odziv tastature





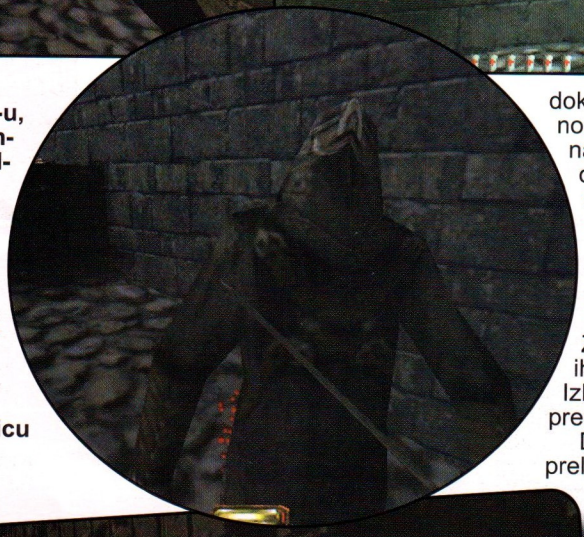
Tako Dobar Izbor

TDI

radio 105.5 Mhz

Thief The Dark Project

Looking Glass productions inc. (poznat po Ultima Underworld-u, System Shock-u, i Flight Unlimited-u) nastavlja tradiciju proizvodnje 3D igara. Ovog puta u novom 3D engine-u, koji priznaćemo nije kvaliteta jednog Unreal-a, ali se sa Quake-om 2 može nositi skoro ravnopravno. Reklamiran kao 6D (šta god to značilo) ovaj sistem koristi ogromne mape sastavljene iz mnoštva prostorija i otvorenog prostora, koji su međusobno povezani a to deluje prilično impozantno (pogled na ulicu kroz koju ste prošli sa prozora iz vrha zamka je prava ilustracija).



Njegova zahtevnost je na klizećoj skali (koliko platite) tako da je za igranje sa 3D kartom potreban pentium 166 Mhz, dok je za softwerski mod potrebna 200-tka ili nešto bolje.

Originalnost pristupa takozvanom podžanru pucačina iz prvog lica koju koristi Thief sastoji se u tome da je u ovoj igri nasilje svedeno na minimum, a potencirano je razmišljanje i šunjanje (šunjačina iz prvog lika je šaljivi naziv koji koriste u readme.txt-u).

U igru će vas uvesti fenomenalan intro, koji u sebi ne sadrži spektakularne renderinge, već muzičkom spotu nalik sekvencu sa 2D animacijama i perfektnom muzikom. Za svaku misiju postoji sličan uvod, sa citatom iz izmišljenih knjiga i anala.

Glavni lik Garret, sa kojim se upoznajete tokom trening misije je bivši (amaterski) lopov koji susretom sa jednim od Keeper-a (vođa lopovske gilde) postaje (profesionalni) lopov. Priča je linearna i podeljena na 15-tak misija, koje se moraju preći tim redosledom.

Ono što daje širinu igri je mogućnost različitih pristupa i puteva na mapi koja se može preći na više načina.

Početak svake misije startuje u prodavnici gde po inflatornim cenama (jedna strela košta od 25-100 zlatnika) dokupljujete opremu. Od onoga što nosite sa sobom mnogo će zavisiti vaš način prelaska nivoa. Neki delovi opreme su blago rečeno čudni (strele sa vodenim punjenjem kojima se gase baklje), ali je to opravdano stavljanjem igre u srednjevekovni ambijent u nekom alternativnom svetu u kome postoji i elektricitet (!). Pare koje koristite za opremanje NE ZAVISE od prethodne misije i treba ih sve potrošiti jer štednja ne postoji. Izbor opreme raste sa brojem pređenih misija.

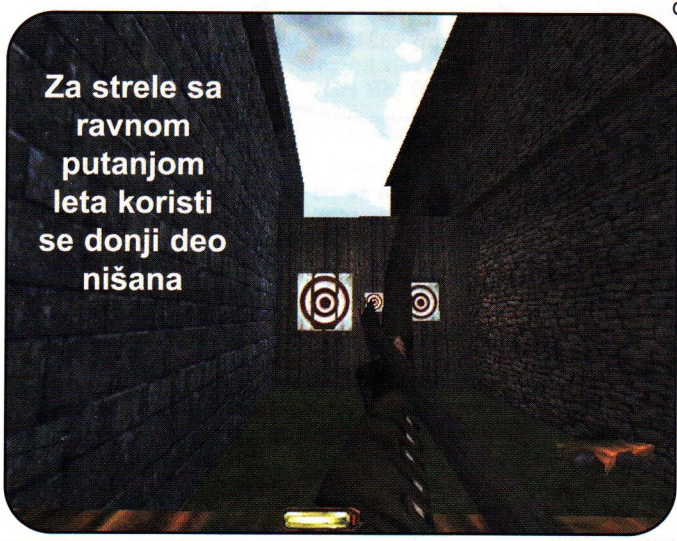
Dve osnovne veštine potrebne za prelazak nivoa su sporo koračanje i nalaženje senki. Mogućnost naginjanja na stranu radi provirivanja iza ugla definitivno pomaže. Nezgoda je što vas mogu primetiti i prilikom provirivanja.

Ako se po atmosferi stvara opšti utisak o igri, za Thief-a ocena je definitivno dobra. Osećaj koji se stvara prilikom čučanja u uglu dok se čuju koraci stražara koji prilazi je nešto do sada neviđeno. Na osnovu jačine zvuka koji čujete znaćete koliko buke pravite i gde se ko nalazi. Iz tog razloga je verovatno i muzika u potpunosti nestala. Zapravo jedini zvuk koji ćete čuti a ne proizvodi ga neki lik je napet zvuk (koji potseća na Povratak otpisanih) koji se javlja prilikom prelaska na novi deo mape.

Zvuci koje proizvode stražari i služinčad su u rasponu od zviždanja do molitve preko opscenih razgovora i pijanog pevanja. Pomalo je neverovatno da će SVAKI lik mumlati nešto sebi u bradu, ali to se dešava (i olakšava igranje).

Minimum:
Pentium 166 MHz sa 3D kartom ili P200 bez nje.
32 Mb RAM 4x CD-ROM

U igri se koristi tzv. Action/Reaction tehnologija po kojoj likovi u igri (već pomenuti stražari i službenici) reaguju na nadražaje (audio/vizuelnog tipa). Ako vas stražar ovlaš vidi može biti siguran ili nesiguran u svoje opažanje, pa će tako doći do toga da može prići da proveri ili da samo odmahne glavom). Ako vas kuvar vidi otrčaće do najbližeg vojnika da ga uzbuni pri tom vičući na sav glas.



Mapa u igri je veoma realistična - totalno neprecizna, neproporcionalna i nepouzdana. Naškrabana kao nečije beleške koje su rađene po sećanju. Kompas koji imate uvek kod sebe neće vam previše pomoći.

Od nivoa težine zavisiće samo količina uslova koje je potrebno izvršiti za uspeh misije, dok će broj i jačina neprijatelja ostati isti. Na najtežem nivou najčešći uslov je da ne ubijete nikog.

Za kraj par zanimljivosti.

Multiplayer opcija koja se pominje u readme.txt-u (deathmech i capture the flag) u igri uopšte ne postoji.

Editor mapa koji je trebao da se pojavi na ovom disku (barem ga je najavio Greg LoPiccolo - jedan od dizajnera) netragom je nestao.

Ovaj isti engine biće korišćen i u nastavku nekadašnjeg hita System Shock.

CAKE I TRIKOVI

- Ovo su pre pojašnjenja nego cake, ali evo ih svejedno...
- iskoristite sve pare za šoping jer nepotrošen novac nestaje.
- teže vas je primetiti ako čučite i nemate ništa od oružja u ruci.
- onesvešćivanje blackjackom je najefikaniji način uklanjanja protivnika - doduše, ne radi ako vas on gleda prilikom udarca.
- osnovne dve vrste strela imaju lučnu putanju leta, dok ostale lete ravno bez gubitka visine.
- indikator osvetljenosti daje netačne rezultate prilikom kretanja lika
- zombije možete sa use tasterom poneti pre nego što se aktiiviraju i odneti ih bliže fontani sa svetom vodicom
- strele koje su promašile cilj se mogu izvaditi iz zida i koristiti ponovo

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	2
Atmosfera	4
Igrivost	4
Šunjačina?	1

+ Originalnost, atmosfera...

− Nema multiplayer-a a ni muzike...

F.A. Premier Manager 99

S danima kada fudbal dostiže vrhunac, i kao sport, i kao biznis, zaista je lepo staviti sebe u ulogu menadžera, odnosno vlasnika kluba. Zato menadžerske igre, posebno one kvalitetne, predstavljaju pravi izazov za sve ozbiljne igrače. One zahtevaju mnogo vremena, zbog svoje velike kompleksnosti, a noviji naslovi, pored klasičnih fudbalskih, omogućuju i detaljnu kontrolu mnogih drugih, u potpunosti vansportskih aktivnosti. Upravo takva je i najnovija igra EA Sports-a, naravno svima dobro poznatog giganta, koji je verovatno odlučio da zavlada i u ovoj oblasti kompjuterskih igara. Tako je stvorio F.A. Premier manager 99, po prvim utiscima najbolju igru ovog tipa.

Menadžerske igre se za razliku od gotovo svih drugih, ogledaju ne preteranom potrebom za vrhunskim tehničkim detaljima i sl, već mogućnošću maksimalne kontole tima, velikim brojem opcija, ali i dostupnošću svakom prosečnom igraču, jer je od davnina bilo prisutno postepeno odustajanje od ovakvih igara, zbog kompleksnosti i težine. Vidi se da je EA Sports radio na tom elementu, ali se dužim igranjem ipak zaključuje da će i u ovom slučaju opstati samo oni n ajuporniji i najistrajniji, ali je njima maksimalna zabava i uživanje apsolutno zagarantovano.

Po startovanju igre da se videti uvodna animacija izvrsnih kvaliteta, ali kako smo svi na to već i navikli, uvedena je još bolja završna animacija, koju ćete biti u prilici da čujete i vidite pri svakom izlasku iz igre, a iz koje ćete shvatiti zašto je fudbal najvažnija sporedna stvar na svetu. Osnovni meni nudi, pored dobro poznatih opcija, i svojevrsnu pomoć, koja se odnosi na automatsko upravljanje pojedinim segmentima vašeg, inače vrlo teškog i obimnog posla. Tako se može izabrati kompjuterska kontrola finansija, plata igrača itd. No savet je da to ne činite, jer upravo ti elementi čine jednu od novosti, a uz to su odlično rešeni, i naravno utiču kao dodatna doza zabave. Sledi selekcija tima koji ćete voditi, a pored najjače engleske Premier lige i još tri tzv. engleske divizije, moguće je izabrati i škotsku ligu. Svaka od navedenih liga maksimalno je dorađena, bukvalno bez ikakvih grešaka, ali je i dalje ostala stara mana kod Premier menadžerskih igara, pa uz sve respekte prema engleskoj, zaista bi lepo bilo videti i druge najjače evropske i svetske lige. Nakon svega toga, uviđa se do sada najbolji ekran za kontrolu tima, do poslednjeg dela ispunjen raznim delatnostima koje je potrebno obaviti pre svake utakmice. Naravno tu je i kalendar, odnosno raspored takmičenja, razne tabele i sl. Vašem timu neophodno je podesiti pre svega sastav i taktiku. Na raspolaganju ćete imati 25 igrača i čak 21 ponuđenu taktiku, uz napomenu da igrače možete sami raspoređivati po terenu. Pri sastavu tima treba pored brzine, jačine šuta, pozicije.. , voditi računa i o trenutnoj formi igrača. Nakon nekoliko odigranih utakmica u opciji Performance možete sagledati trenutni status igrača, koji obuhvata ukupan broj šuteva, uspešnih i ključnih pasova, uklizavanja, eventualnih disciplinskih mera i sl. U zavisnosti od karakteristika fudbalera, neophodno je odredti izvođače indirektnih udaraca, kao i kapitena ekipe. Važan faktor je i stepen rizika sa kojim igrači ulaze u meč, način pasova i mnogi drugi elementi koje se podešavaju u zavisnosti od protivnika i stanja na tabeli. Svi fudbaleri mogu unaprediti svoje karakteristike uspešnim vođenjem treninga, a posebno poboljšanja uviđaju se po pitanju snage, odnosno tehnike. Intresantno je i da je vrlo često prisutno uzdizanje fudbalera iz podmlatka, koji takođe vi vodite, a čiji će razvoj zavisiti pre svega od vaših sposobnosti. Kao i uvek, posebnu draž predstavljaju transferi, odnosno dovođenje svetski poznatih imena u vaš tim. Potraga za njima obavlja se po regijama, a moguće je angažovanje igrača iz gotovo svih evropskih i južnoameričkih timova. Ovu funkciju naravno može obavljati skaut, i to po propozicijama koje mu vi date. Vođenje finansija, i svi vidovi zarađivanja novca dovedeni su do savršenstva. Sve to izvodi se veoma lako, pa je zbog toga veoma privlačno i zarazno. Tako je posebno interesantno građenje različitih objekata oko stadiona (bazeni, pomoćni tereni, banka, hotel...), pa posle dužeg vremena možete stvoriti okruženje u Simcity stilu. Inače, celokupan vaš rad pratiće veliki broj delova iz klasične muzike, pa ju je moguće i zavoleti.

Minimum: 16 MB RAM Pentium 233MMX MHz SVGAkarta 60 MB HD

Samu utakmicu možete (i ne morate, već možete videti

IgroMe®

Grafika 4
Muzika 4
Atmosfera 4
Igrivost 3

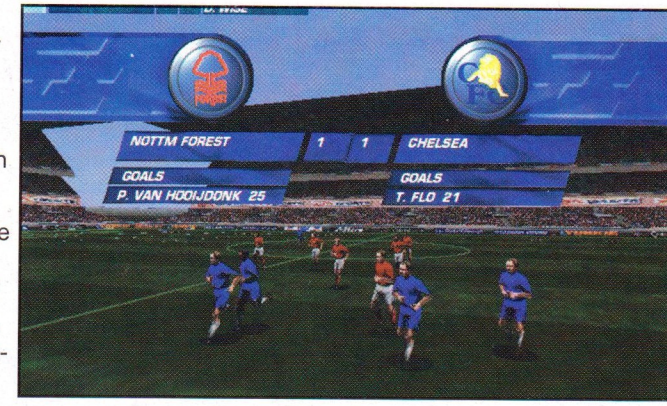
Menadžerska simulacija

\+ Dosta novosti, najbolja igra ovog žanra

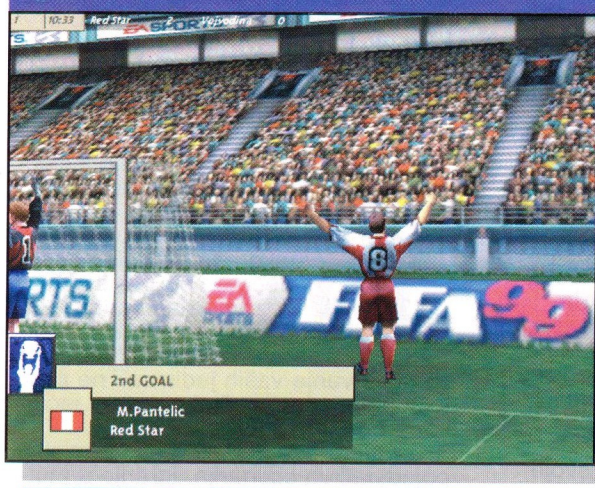
\- Težina, pojedine nedorađenosti

samo rezultat) gledati u 2D i 3D varijanti, od kojih je preporučljivija ova druga. Grafika je vrlo dobra, kada se uzmu u obzir starije igre ovog žanra, i podseća na neke starije članove dinastije Fifa. Komentator je skoro isti kao u Fifi 99, a sličnost sa njom ogleda se i u realnosti pokreta igrača. Moguće je odabrati jednu od 4 kamere za posmatranje meča, koji traje nekih 5-6 minuta, ali se prilikom prekida (izvođenja slobodnih udaraca, auta itd.) vreme zaustavlja.

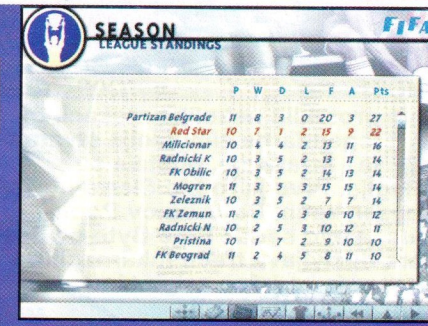
Karakterisanje i ocenjivanje jedne ovakve igre prilično je nezahvalno, jer ona mora posedovati onaj faktor koji ubija dosadu, vezuje vas za ekran, i što je najvažnije stvara u vama upečatljiv i prijatan feeling. F.A Premier manager donosi solidan broj novosti, sadrži gotovo sve elemente dobre menadžerske igre uključujući i odlične tehničke karakteristike. Zbog toga može se staviti na vrh liste igara ovog žanra i preporučiti se svima onima koji vole fudbal, ali i svim drugim, pre svega veoma upornim igračima.



Fifa 99 Yu



Konačno se na mreži pojavila i Jugoslovenska fudbalska liga, naravno kao dodatak za Fifu 99. Naši igrači, timovi, i ostali domaći faktori svakako će doneti veliku dozu zabave za fudbalske zaljubljenike. Pored naše, možete skinuti i ostale značajne fudbalske lige, koje su u Fifi 99 izostavljene (Argentina, Rusija, Grčka, Turska...) , a koje sigurno zaslužuju vašu pažnju. Intersantno je pomenuti i dodatke za postojeće lige, uključujući najnovije transfere, dresove itd. Postoji i nekoliko novih stadiona, raznih poboljšanja grafičkih detalja, mnoštvo ukrasa za vaš Desktop, a ceo ovaj trud naravno uložen je sa ciljem daljeg razvoja najbolje planetarne fudbalske simulacije.



Sve ovo na HYPERLINK *http://www.gamer.co.yu*

Settlers III

U proteklih nekoliko meseci, tri legendarne simulacije stvaranja - strategije, postale su trilogije. Prvo je to bio Sierra-in Caesar, zatim Bullfrog-ov Populous, a evo sada i Blue Byte-ov Settlers doživljava treću inkarnaciju. Caesar je zadržao originalnu koncepciju, uvodeći kozmetičke novine, Populous: The Beginning je potpuno nova igra, a Settlers 3 bi bio negde između. Pored očigledno popravljenog grafičkog 2D dizajna, nekoliko opcionih i vizuelnih prerada, ipak ostaje utisak da je moglo još više da se poradi na novinama.

Minimum: P133, 16MB, 4X CD ROM, 2MB grafička karta

Kao i njegovi prethodnici, Settlers 3 kombinuje izgradnju grada i borbu. Sakupljanje i nabavka sirovina ovde je od izuzetnog značaja, i na početcima misija tome se mora ukazati najveća pažnja, zatim o ishrani stanovništva, i na kraju o regrutovanju vojnika i vođenju borbe. Dobar balans između prehrambene i teške industrije je imperativ.

Da biste gradili strukture, neophodna su drva i kamenje. A da biste njih nabavljali, potrebni su vam objekti woodcutter i stonecutter. Sawmill je obavezan, jer se tu sirovo drvo obradjuje. Kako biste bili sigurni da ćete imati stalni priliv drva, napravite i foresters hut, gde će živeti šumar koji će se brinuti o šumi i postavljati sadnice. Jednom kada ste ovaj deo sredili, na red dolazi pribavljanje ruda, kao što su ugalj, gvoždje, zlato. Od gvožđa izgrađujete oružja (weapon smith), kojim se snadbeva vaša vojska, a isto tako se dobijaju i razne napredne alatke za produktivniji rad. Vaši rudari će obavljati lavovski deo posla, i logično, tražiće dobru hranu kako bi imali snage da odrade zadatke u rudnicima. Tako, morate proizvoditi pšenicu (grain farm), obrađivati je u mills, graditi pekare, farme sa svinjama (rudari obožavaju meso), mesaru. Naravno, sve ovo zahteva radnu snagu koja prenosi sredstva za građenje, i drugu robu, i uvek morate misliti o tome da li imate dovoljno kuća u selu, i da li na mapi vidite dovoljno seljaka, koji su spremni za malo dobrovoljnog rada. Kao što se vidi, kompleksan i lep sistem, ali u osnovi isti kao i u Settlers-ima 2, s tim što ovde ne morate da postavljate puteve, već se oni stvaraju po logičnom redosledu, zavisno od postavljanja građevina. Ovo je korisna novina, ali jednostavno, trebalo je da bude više takvih.

Kako igra bude odmicala, poželećete da malo proširite svoje granice. To se obavlja izgradnjom kula, i postavljanjem jednog od vaših vojnika u nju. Time ste proširili vaš vidokrug, i granice (oko mesta gde je kula) se šire. Logično, da biste se širili na sve strane, kule morate postavljati u svim pravcima. A onda, videćete vaše neprijatelje, i ne preostaje vam ništa drugo nego da ih uništite. Obratite pažnju na borbenu snagu i moral vaših podanika izvan vaše teritorije. Pre nego što kažete juriš, poželjno je da istražite svu mapu, eventualno pronađete zalihe zlata, a narodu će tada biti mnogo draže da se bori za vas. Što se tiče same borbe, ona je uradjena na osrednjem nivou, što znači, vidjali smo i gore (Knights&Merchants), ali vidjali smo i bolje (Age of Empires). Od rodova imate mačevaoce, strelce i kopljanike, a za bacanje magija (moći koje su Bogovi podarili svom narodu) će biti zaduženi sveštenici. Neke od magija su za otopljavanje snega, za pretvaranje pustinja u zelene livade, ili za podizanje morala i snage vojnika. Svaka rasa ima 8 magija, od kojih su neke specifične za svaku od njih, a neke su iste za sva tri naroda.

Animacije likova u borbi su prosečne, a zvučni efekti (odjek mačeva, odapinjanje strele...) su apsolutno zadovoljavajući. A što se tiče zvukova u samom selu, koje prate razne poljoprivredne, industrijske i druge delatnosti, nećemo pogrešiti ako kažemo da spadaju među najbolje koje smo ikad čuli. Nažalost, zvuci za odazivanje vaših jedinica i ne postoje, jedino ćete začuti nekakav jecaj kada budu poginuli.

Settlers 3 je podeljen na igranje pojedinačnih scenarija, igranje u multiplayer-u, i igranje kampanje. Zaplet kampanje je objašnjen na početku teksta, i dakle, prilikom njenog startovanja, igraču se pruža mogućnost izbora tri naroda - možete igrati kao Rimljanin, Egipćanin, ili Azijac (Japanac). Svaka kultura ima svoje zasebne gradjevine, a postoje razlike i u drugim sitnicama. One se vide u tome što svaka rasa ima neki specijalni objekat, specifičnu kuću ili oružje (Rimljani imaju katapult). Međutim, postoji jedan

IgroMe®

Grafika 3

Muzika 4

Atmosfera 5

Igrivost 4

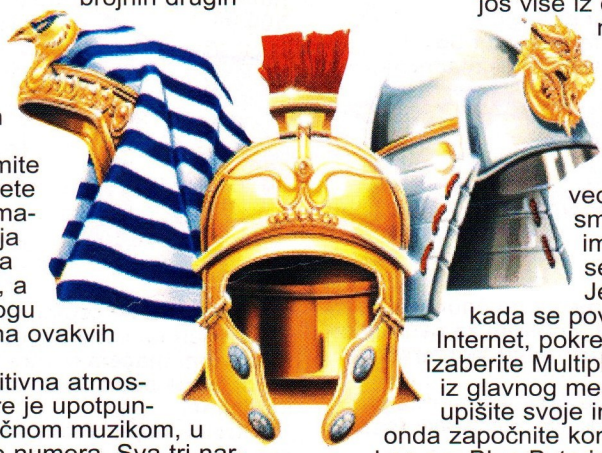
Upravljačka simalcija

\+ obilje detalja i sitnih animacija, atmosfera

\- veoma slične misije; ništa suštinski novo

problem, objektivno najveći za Settlers 3, a to je struktura misija. Misije su veoma slične, i zasnivaju se na istom cilju. Svaku započinjete sa nekoliko zaliha, i morate se širiti dok ne sretnete neprijatelja. Izgradnja grada, tako da svi uslovi budu zadovoljeni, da imate razvijenu produkciju i stalni priliv robe, zahteva dosta vremena, a ponavljanje celokupnog postupka iz misije u misiju postaje zamorno.

Atmosfera je zasigurno, kao što je i za Settlers 2 bila, odlična, a najveći razlozi toga su obilje sitnih animacija i gomila detalja. Zaista je prelepo gledati sve one poslove koji vaši ljudi obavljaju, baš kao da se nalazite usred svega toga. Ako se dobro zagledate, jasno ćete videti kako naprimer jedan vaš seljak prvo uzima kofu, zatim odlazi do obližnjeg potoka, zahvata vodu, a zatim je nosi na farmu. Ili drvoseču, koji uzima sekiru, kreće u šumu, seče jedno stablo, a kad ono padne, on nastavlja da secka grane. Drveće se lagano njiše na vetru, ali i njihove senke isto. Površina jezera i mora je animirana, sve sa ribicama koje povremeno iskoče iz vode. Farmeri (sa šeširima) obradjuju zemljište, geolozi kuckaju i lupkaju po planinama tražeći minerale... Ovo su samo neki primeri od brojnih drugih situacija, i zaista sve one deluju impresivno. Preporučujem da u jednom momentu snimite poziciju, sednete udobno i posmatrate dešavanja na ekranu koja odišu živošću, a time se ne mogu pohvaliti većina ovakvih igara.



Čitava pozitivna atmosfera tokom igre je upotpunjena natprosečnom muzikom, u vidu CD audio numera. Sva tri naroda imaju karakteristične muzičke teme, i lako ćete prepoznati npr. egipatski stil, ili japanske melodije. Što se tiče Rimljana, prisutne su grandiozne kompozicije, slične onima iz istorijskih filmova. Ne bi bilo loše da ih je još više prisutno.

Svako ko bude imao prilike da se oproba i u multiplayer modu, izvući će još više iz ove igre, i neki nedostaci iz Single moda se zaboravljaju. Povezivanje i igranje je veoma lako, pa smo tako i mi imali prilike da se oprobamo. Jednostavno, kada se povežete na Internet, pokrenite igru, izaberite Multiplayer iz glavnog menija, upišite svoje ime i onda započnite konekciju - Log on. Blue Byte je spremio svoj besplatan server, i tako ćete lako i brzo pronaći protivnike, ali ćete na početku morati da sačekate da se skinu update-ovi. Nakon toga, možete celom svetu pokazati ko je najstrpljiviji, najpromućurniji, i najlukaviji igrač.

Na Internetu takodje možete pronaći nekoliko korisnih stvari, kao što je patch koji će ispraviti nekoliko bagova tokom igre, a za sve one koji se lako predaju, tu je i trainer za prelazak nivoa. Uskoro se i očekuje izbacivanje editora mapa, što može biti interesantno za sve one kojima se igra svidi, a njih će bez sumnje, biti mnogo. U svetu je ovaj serijal, kao što je poznato, izuzetno popularan, pa čak postoje i izvesni Settlers klanovi. Nije teško shvatiti zašto je to tako. Nakon dužeg igranja uvideo sam da ova igra zrači jednim specifičnim šarmom, i da ima svoj prepoznatljiv duh.

Na kraju, jasno se uvidjaju dva zaključka. Prvi je da je Settlers 3 doneo malo poboljšanja u odnosu na prethodnike, i da je pomalo arhaične izrade. Drugi je, medjutim, da će ovakav kakav je, Settlers 3 pružiti mnogo neprospavanih sati i dana onima koji su ga voleli, i koji ga još uvek vole.

Myth II

Veliki rat je završen. Posle Balorove smrti njegove mračne armije su se raspale. Mračni Lordovi su ubijeni ili proterani. Ratnici su odložili mačeve, vratili se svojim domovima i porodicama. Lord Alrick, poslednji preživeli od devet zaštitnika Provincije krunisan je za kralja. Šezdeset godina kasnije Veliki rat i njegovi užasi su bili samo priča koju su stari ljudi pričali unucima. I dok se kralj Alrick trudio da Provinciji vrati staru slavu, verovali smo da je Zlatno doba kraljevstva došlo.

Nismo znali da pred svaku oluju nastupa zatišje. . . Iza ovog uvoda krije se odlična real-time strategija Myth II : Soulblighter koja se konceptualno nastavlja na igru Myth: The Fallen Lords.

Za čitaoce koji nisu igrali Fallen Lords (verujem da ih je malo) evo kratkog opisa.

Posle propasti i raspada Imperije, u novonastaloj kraljevini Provinciji određeno je devet zaštitnika, to su bili Avatari, ratnici i magovi velike moći. Neki od njih pod vođstvom Balora nekada slavnog heroja okreću se crnoj magiji koja im daje veću moć ali i izopačuje. Armije i gradovi padaju pred užasnom armijom mrtvih. Legion, elitna jedinica kraljevstva samoubilački juriša na Balorovu tvrđavu, namamljujući ga da se lično pojavi. Mandros jedan od Avatara, žrtvujući svoj život uspeva da ubije Balora. Njegovi generali Deciver, Watcher, Shiver i najmoćniji Soulblighter su uništeni s njim. E pa nisu, Soulblighter (poznat po mržnji prema patuljcima) je preživeo.

I sada šezdeset godina kasnije kreće da završi ono što je njegov gospodar započeo.

Grafika je za nijansu poboljšana u odnosu na prvi deo, ubačena je podrška za većinu 3d karti, a veliki plus je i editor za mape i misije kao i podrška za multiplayer. Detalji su na visokom nivou tako ćete jasno videti kada se strela odbije od štita ili kada se zabije u tlo, a sve je to propraćeno i odgovarajućim zvučnim efektima. Ceo teren je lepo urađen i u potpunosti u funkciji igre, u snegu i pesku ostaju tragovi, strele ne prolaze kroz drveće, na nailazak neprijatelja će vas upozoriti let uznemirenih ptica itd. Upravljački interfejs je takođe poboljšan. Zadržane su uvodne i animacije između nivoa koje doprinose atmosferi igre. Za razliku od prvog dela kada su animacije bile više diznijevskog tipa sada veoma podsećaju na crteže iz stripa Korto Malteze. Naravno zadržana je i mogućnost snimanja filma te se tako možete pohvaliti svojim pobedama ili jednostavno snimiti i uživati u masakru i krvavim bitkama.

Za razliku od prvog dela u kome je atmosfera od samog početka bila mračna i beznadežna, drugi deo počinje sa običnom rutinskom patrolom, poterom za razbojnicima ali neizbežno vodi u sve mračnije misije.

Za pohvalu je raznolikost misija (osvajanje zamkova, pomorski desant itd) kao i borbe unutar građevina mada bi pozdravili i malo nelinearnosti.

Ovo je više taktička nego strateška igra jer ni u jednoj misiji nećete upravljati sa više od 40 ratnika. Interesantno je i što svaki od ratnika ima svoje ime i dosije o broju bitaka i broju ubijenih neprijatelja. Kada se iskustvo nakupi, ratnik dobija status Heroja, brži je, jače i preciznije udara. Veterani se prenose iz bitke u bitku, stog gledajte da izbegnete nepotrebne gubitke. Kao komandir legiona upravljate sa sledećim jedinicama:

Minimum:
24 MB RAM
Pentium 100 MHz
100 Mb HDD

Vojnici-osnovne snage legiona. Naoružani mačem i štitom. Solidni borci mada najkorisniji kao zaštita strelcima.

Strelci- posle Velikog rata vaši saveznici narod Fir Bolg je odlučio da više ne ratuje van granica svoje zemlje. U nedostatku strelaca odlučeno je

IgroMe®

Grafika	1	2	3	4	
Muzika	1	2	3		
Atmosfera	1	2	3	4	5
Igrivost	1	2	3	4	

Strategija

+ Koristi 3D akceleraciju

− Opšta haotičnost tokom borbe

da se svaki dvadeseti ratnik pošalje na obuku za strelce. Mada bez oklopa i samo sa nožem za blisku borbu strelci mogu naneti prilično štetu neprijatelju. Kao novost svaki strelac nosi po jednu zapaljivu strelu koja može napraviti pravu pustoš u gusto zbijenim redovima neprijatelja.

Patuljci-mali, spori i ubitačni. Bacaju flaše ispunjene eksplozivnom smesom, postavljaju mine, jednom rečju gde su oni čuju se eksplozije. Slabi u bliskoj borbi te ih stoga dobro čuvajte. Patuljasti tragači-najhrabriji od patuljaka postaju tragači. Nevidljivi su i dobri za izviđače. Pazite -neprijatelj ih može čuti i dodirnuti (iskasapiti).

Berserk-vaše nabolje jedinice za blisku borbu. Brzi, snažni i ubitačni. Odbacivši svoj oklop u korist brzine, uleću u masu neprijatelja vitlajući dvoručnim klejmorima. Veoma liče na Škote, a tako i govore. Lično meni najomiljenije jedinice. Pazite, kada ih obuzme borbeno ludilo teško ćete ih zaustaviti.

Journeyman-bivši pripadnici Imperijalne garde. Posle propasti Imperije otišli u dobrovoljno izgnanstvo i posvetili svoj život lečenju drugih. Ne preterano korisni klerici.

Patuljasti artiljerci-patuljci sa jako izraženom sklonošću ka eksplozijama, šalju se na specijalnu obuku koju preživi svaki trideseti. Jako korisne ali ranjive jedinice.

Warloci-nekada neprijatelji a sada silom prilika jako korisni saveznici. Imaju odličan napad fireball-om mada jako slabi u bliskoj borbi.

Pored standardnih jedinica vodićete i razne heroje i pomoćne jedinice koje imaju specijalne moći.

Neprijatelj ima mnogo veći izbor jedinica, koje imaju svoje mane i prednosti:

Ghasts-neka vrsta zombija, spori i slabi. Thrall-takođe spori, ali snažniji i napadaju u gomili. Naoružani sekirama i poluoklopima. Prava poslastica za patuljke. Wights-zombiji, pri umiranju eksplodiraju pa ih se dobro čuvajte i eliminišite ih iz daljine. Stygian knights-prizvani magijom. Odlično rukuju dvoseklim sekirama i otporni na strele, ali ne i na eksploziv.

Obratite pažnju na ove 4 vrste s obzirom da su undead ne moraju da dišu pa se nemojte iznenaditi ako se

pojave iz vode.

Fetch-čarobnjaci raspolažu sa lighting strike.

Mykridia-spodobe slične vukodlacima. Jako brze i snažne. Ranjene podivljaju i napadaju najbližu jedinicu. Soulles-kopljanici. Nanose više štete ali imaju kraći domet od vaših strelaca. Uništite ih brzim jedinicama ili strelcima. Bre'unor-kanibali i lovci na glave. Za pomoćnike imaju vukove pa su prilično nezgodni protivnici.

Ghouls-slični orcima, idealni skauti. Veoma brzi, prava napast za bokove i pozadinu vaše vojske. Mauls-polu ljudi polu svinje, dobro oklopljeni i jaki, na sreću spori. Trow-plavi trolovi, brzi, snažni , smrtonosni. Protiv njih pomaže samo dobro koordinisan napad.

U samoj kampanji najvažnije je dobro korišćenje terena. Visoko tlo će vam dati veći domet strela i bombi, kao i prednost u bliskoj borbi. Gledajte da vaši strelci i patuljci budu uvek dobro zaštićeni sa bokova i pozadine. Pazite na formaciju i gledajte da je formirate pre dolaska neprijatelja.

Obratite pažnju na vaše patuljke, iako jako korisni, veoma su tvrdoglavi i borbeni pa vam se lako može desiti da bace bombu u gužvu vaših i neprijateljskih ratnika (tad pomaže samo komanda za raštrkavanje snaga, delimično). Čuvajte i osmatrajte pozadinu jer vaši vojnici okrenuti leđima neće primetiti neprijatelja (pogotovo ghoulse) koji vam za tili čas mogu iskasapiti strelce. I najvažnije od svega: NE PANIČITE, nikada, nikada:

čak ni ako se usred prelaska reke među vama pojavi wight i eksplodira, raznoseći pola vaših ljudi, ni ako to isto uradi vaš patuljak. Ni ako vas zasipaju kopljima i strelama, u sredinu formacije upadnu vukodlaci dok u pozadini strelce kasape ghoulovi, a na bokovima se pojave bataljoni teško oklopljenih maulsa. Pa čak ni ako se sve ovo dogodi u isto vreme (a hoće verujte). Samo hladnokrvno i smireno, ako se i za časak uspaničite eto još jedne izgubljene bitke. Pa neće valjda jedan Soulblighter star 1200 godina, visok 3 metra sa čeličnim kosirom i magijskom moći biti bolji od vas.

CD smo dobili od SUPERSHOP-a 063/25-40-25

Magic & Mayhem

Mythos Games je u saradnji sa Virgine-om izbacio na tržište igru pod nazivom Magic&Mayhem, o kojoj bi trebalo da se priča duže vreme jer spada u posebnu, malobrojnu grupu igara koje postaju sve zanimljivije što ih duže igrate. Razlog tome je što je Magic&Mayhem jedna od najkompletnijih igara koja se skoro pojavila na našim prostorima.

Što se tiče priče, prilično je razvijena sa velikim brojem likova i raznim detaljima (što ponekad može da bude i malo dosadno), tako da ćemo je istaći samo u kraćim crtama: U ulozi ste čarobnjaka studenta Corneliusa koji na poziv dolazi kod svog ujaka Lucana, takođe velikog čarobnjaka. Ulazite u kuću, međutim, od ujaka nema ni traga ni glasa. Jedino što vam privlači pažnju je veliki balon za letenje i crni gavran. Opremate se čarobnim predmetima i talismanima, polećete, a potom bivate uvučeni u vazdušnu rupu koja povezuje više različitih svetova. Budite se ugruvani u jednom takvom svetu sa nadom da ćete pronaći svog ujaka. Kasnije saznajete da iza svega stoji izvesni Overlord (verujte da prvi susret sa njim neće biti nimalo prijatan a pogotovo ne dug), a ni gavran nije ono što izgleda. I tako dalje...

To bi bio otprilike uvod u Magic&Mayhem koji se može okarakterisati kao FRP/Realtime strategija. Glavni ekran u stvari predstavlja veliku mapu izdeljenu na lokacije po kojima se krećete u svojoj potrazi. Svakom tom lokacijom upravlja jedan čarobnjak čijom eliminacijom se otvara prolaz u sledeću, a katkad i sledeće lokacije. Dakle, svaka lokacija je u stvari ono što bi bila misija u nekoj real-time strategiji. Odabiranjem misije/lokacije, počinje akcioni deo igre. Pogled postaje 3D izometrijski sa lepom grafikom koja uspešno dočarava fantazijsko okruženje.

Vidite vašeg čarobnjaka Corneliusa, odnosno vas, i pomerate se standardno pomoću miša.

U donjem desnom uglu se nalazi slika Corneliusa opisana krugom. Slika predstavlja trenutni health (energija) - što je imate manje to se više pretvarate u kostur. Krug predstavlja količinu mane (magije) i ispunjen je žutom bojom. Kako koristite magije, tako će se on prazniti. Veoma pohvalno je da kada selektujete magiju određeni deo kruga potamni, tako da unapred znate koliko ćete mane istrošiti. A ukoliko želite brojčano da vidite koliko vam je ostalo healtha i mane, zadržite miša par sekundi na Corneliusovoj glavi. Magije koje ste poneli sa sobom su prikazane ikonicama levo od Corneliusove glave. A njih birate u takozvanom Portmanteau-u i to još na glavnoj mapi, pre nego što započnete misiju.

Portmanteau predstavlja neku vrstu torbe u kojoj su sa leve strane smešteni talismani, a sa desne strane magični predmeti. Postoje tri vrste talismana: Chaos, Neutral, i Law talismani. Magiju određujete tako što ubacite magični predmet u neku vrstu talismana. Jedan magični predmet daje različitu magiju za svaki talisman, tako da morate unapred smisliti taktiku i spremiti čarolije koje mislite da su najbolje za vašu zamisao. Vremenom ćete pronalaziti nove magične predmete, pa ćete biti primorani da kupujete nove talismane. Oni se kupuju za određeni broj experience poena. Experience poene dobijate u zavisnosti od uspešnosti prelaska neke misije, a pored talismana, trošite ih i na povećavanje količine energije ili mane, kao i na broj stvorenja koje možete odjednom kontrolisati. Kad smo već kod stvorenja i magija, da vidimo kako to izgleda u borbi.

Znači, odabrane magije birate pomoću ikonica levo od Corneliusove glave. Magije se grubo mogu podeliti u one koje stvaraju stvorenja, i u one koje

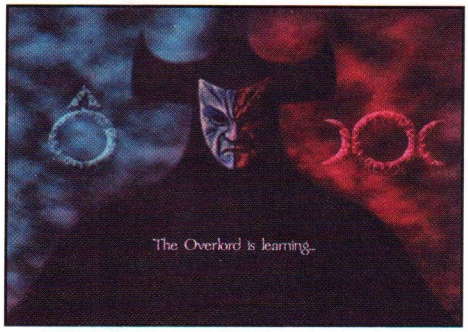
IgroMe®

Grafika	4
Muzika	5
Atmosfera	5
Igrivost	4

FRP strategija

+ Fenomenalan spoj FRP-a i strategije

− Veliki broj jedinica deluje zbunjujuće



rade nešto drugo. Ovim prvim pravite svoju armiju, dok drugim vršite razne sporedne efekte. Kako smo već pomenuli, igra je dosta kompleksna, tako postoji veliki broj monstruma, svaki sa različitim i ponekim specijalnim osobinama, a tu je još i gomila magija za sporedne efekte. Zbog toga ćemo ilustrovati jednu bitku.

Napravili ste veliku grupu Trolova sa kojima lako razbijate protivničke Zombije. Zli čarobnjak se povlači, za sobom ostavljajući dva tornja koja šire zarazu, tako da svi Trolovi umiru pre nego što su ga stigli. Zbog toga vi izvlačite rezervnu grupu kostura koji su kao i drugi Undeadovi otporni na sve vrste bolesti. Međutim niste očekivali da će ih sa obližnjeg brda grupa Elfova (vilenjaka) zasuti kišom strela. Zbog toga vi pravite veliki zid od žive ograde koji će zaštititi kosture od strela. Nemajući kud, zli čarobnjak u agoniji poziva gromove koji prše svuda oko vas. Dok se lečite prilikom utrčavanja u najbliži zaklon, pravite jednog HellHounda (Hell-pakao, Hound-lovački pas) koji pored jakog napada ima sposobnost da zrakom iz očiju paralizuje protivnika na kratko vreme, što je dovoljno vašim kosturima da ga iseckaju na komade i privedu borbu kraju.

Ovo je samo jedan primer moguće borbe. Postoji zaista veliki broj magija i stvorenja da je to zadivljujuće. Na primer Unicorn (Jednorog) je veoma efikasan u borbi protiv Undeadova (Zombiji, Wraithovi...), ali je veoma plašljiv pa će pobeći ukoliko mora da se suoči sa više protivnika. Sa druge strane, simpatično čudovištance po imenu Redcap će posle ubistva neprijatelja zamočiti kapu u njegovu krv kao znak trijumfa... Još jedan plus je da stvorenja neće stajati mirno ako su besposlena, već će gledati levo-desno, oštriti oružje i sl, a i pokupiće za vas neki predmet ukoliko se nađe u njihovoj blizini. Može se desiti da neko od njih poprimi viši nivo i postane efikasnije, što će se manifestovati određenom oznakom iznad njegove glave.

Minimum: 16 MB RAM
Pentium 133 MHz
SVGA karta
135 MB HD

Ah, da... Manu obnavljate na lako prepoznatljivim mestima (tzv. places of power) tako što stanete na njega, ili umesto vas postavite neko stvorenje. Potrebno je dobro čuvati to mesto jer prestavlja nepresušan izvor mane (što ih više imate, brže vam se obnavlja mana).

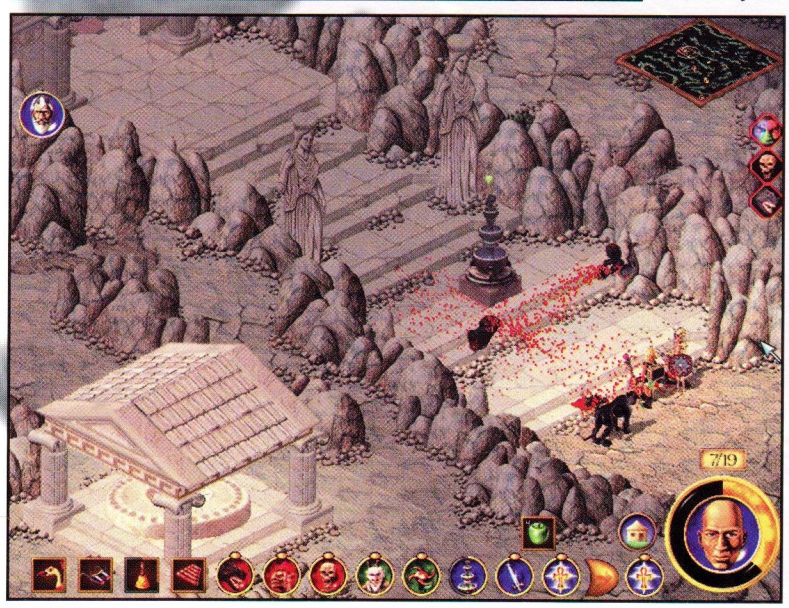
Pored svega, postoje i brojni likovi koje ćete usput sretati, a koji će vam postati korisni saveznici. Tu je još i obilje artifakata koje možete pronaći, npr. frula koja sve obližnje neprijatelje okreće na vašu stranu, i slični korisni predmeti... Jedna napomena: nemojte čekati da vam se energija skroz istroši pre lečenja pošto je potrebno određeno vreme za bacanje magija ili žvakanje hrane, tako da možete umreti pre nego što vam se obnovi energija.

Moramo pohvaliti i muziku koja fenomenalno odgovara jednom fantazijskom svetu, i jednostavno je morate čuti. Što se tiče hardverskih zahteva, poželjan je brz kompjuter sa dosta memorije da igra ne bi kočila pri velikom broju jedinica (Swap file preko 90 mega).

Podatke o svakoj lokaciji, stvorenju, magiji i ostalim stvarima, mogu se pronaći u Grimoiru, koji je dostupan iz glavnog menija (slike mape). To je neka vrsta ujakovog dnevnika sa podacima o svemu sa čime se susretnete, koji će se dopunjivati kako napredujete u igri. Tako možete dobiti informacije o otkrivenim novinama na pređenoj lokaciji. Kada pređete sve misije tj. igru, ne zaboravite mogućnost quick battle-a, bilo protiv nekoliko kompjutera bilo multiplayer u mreži ili preko interneta. I ne zaboravite - The Overlord is Learning!

CAKE I TRIKOVI

- ❑ **Kada selektujete jedinice, pritiskom na control+neki broj dodeljujete im hot key (preporučljivo da za samog sebe stavite hot key 1)**
- ❑ **Na Control naređujete napad selektovanoj jedinici(ama)**
- ❑ **Na Alt selektovane jedinice prate neku drugu jedinicu, npr. vas (veoma korisno)**

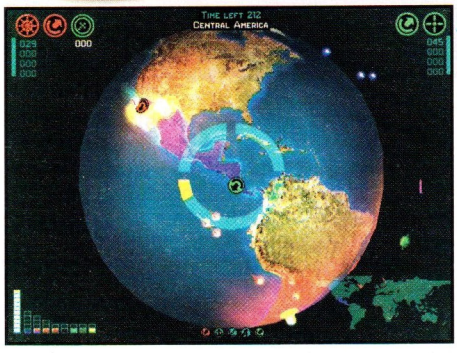


Global Domination

Iz Psygnosis-a nam stiže igra oko koje se neće dizati velika prašina iz prostog razloga jer ona nijednom svojom osobinom to ne zaslužuje. Reč je o ostvarenju pod naslovom Global Domination. Tužno je gledati kakve igre sada izdaje firma čiji su proizvodi harali na tržištu igara za Amigu.

Iz kvalitetne animacije koja se pokreće po startovanju nove kampanje saznajete da ste vi agent Feniks. Vaš zadatak je da upravljate nuklearnim naoružanjem za napad i odbranu, jer je svet u drugom milenijumu prepun kriznih žarišta.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 133MMX MHz
SVGA karta
300 Kb HD



Igra se odvija na jednom ekranu što je za današnje standarde hrabar potez što se u ovom slučaju nije pokazalo kao najbolje rešenje. Grafika je vrlo siromašna. U pratećoj dokumentaciji možete naći poveći spisak 3D kartica koje igra NE podržava (veoma originalno), ali to i nije bitno jer nikakva grafička kartica neće popraviti utisak. Najveći deo ekrana zauzima slika Zemlje na kojoj su obeležene vaša i neprijateljske teritorije. Avioni, brodovi, podmornice i ostale mete su grafički na nivou osmobitnih mašina, a jedina svetla tačka su simpatične animacije koje se povremeno (retko) odvijaju u donjem delu ekrana. Na raspolaganju su vam tri grupe oružja: odbrambena, napadačka i specijalna. Njima ćete napadati obeležene teritorije, protivničke avione i brodove i presretati rakete koje su upućene na vaše objekte. Količina oružja nije neograničena ali se vremenom obnavlja. Zvuk je sasvim OK. Čak bi se moglo reći da predstavlja bolji deo igre. Ako vam se igra dopadne postoji i Multiplayer opcija , pa ko voli nek izvoli.

PS. U minimumu je tačno navedeno zauzeće prostora na hardu.

IgroMe®

Grafika	2
Muzika	3
Atmosfera	2
Igrivost	3

Arkada

\+ Uvodna animacija

\- Grafika

Worms 2

RETRO

Opet smo sa vama u rubrici Retro, da se zajedno prisetimo nekih starih, nezaboravnih dana, kada smo provodili sate i dane igrajući tada nove, aktuelne igre, od kojih su se neke izdigle iznad velikog broja ostalih i ostale u večnom sećanju svih nas. Jedne takve, ne baš toliko stare igre, prisetićemo se u ovom broju. Reč je o grupi malih, simpatičnih roze crvića, koji su se na kompjuterskim ekranima pojavili pre otprilike četiri-pet godina. Pogađate,

radi se o Worms-ima.

Mi ćemo se pozabaviti drugim delom ove sjajne igre, jer je razlika uglavnom kozmetičke prirode. Koncept igre je jednostavan. Upravljate grupom crva sa ciljem da uništite drugu grupu crva (nema veze zbog čega), uz pomoć veoma maštovitog i krajnje destruktivnog oružja. Ukupno može biti šest grupa, svaka sa po maksimalno osam članova (U tom slučaju nastane tolika gužva, da u svakom krugu strada nekoliko crva). Pogled na crve i bojište je sa strane sa odličnom grafikom i animacijom. Bojište se sastoji od terena za koji je napravljen poseban engine, tako da je verovatnoća ponavljanja praktično nemoguća. Crvići koje vodite su prelepo animirani, sa velikom pažnjom i brojem detalja, kao i cela igra uopšte. Na primer, ukoliko upotrebite bejzbol palicu ili nindža udarac, dotični crv će obući odgovarajuću opremu.

Borba se odvija potezno, crv-po-crv sistemu. Protivnike eliminišete ako im istrošite svu energiju ili ih ubacite u vodu. Ukoliko dovoljnom brzinom i pod odgovarajuće malim uglom crv upadne u vodu, počeće da odskače!, odnosno da pravi žabice, kako se to kaže. Upravo je za to pogodan pomenuti baseball bat (bejzbol palica). Postoji još veliki broj oružja, naravno originalnih, pogotovo u ovom drugom delu. Ističu se: vesela baka, koja će nešto mumlati pre nego što eksplodira, zatim homing pigeon, navodeći samoubilačko-eksplozivni golub. Tu je i Mail Strike: Razarajuća poštanska pisma koja padaju sa neba. Takođe zanimljiva je i Holly Bomb - veoma moćna, Sveta Bomba pre čijeg aktiviranja sledi uzvikivanje Aleluja, itd.

Minimum:
16 MB RAM
486 DX 66 Mhz
4xCD ROM

Ova igra je naročito interesantna za više igrača. Šta više, može se reći jedna od najboljih multiplayer igara, naročito ako nemate mrežu ili modem, jer na jednom računaru možete igrati sa prijateljima jednostavnim prebacivanjem određene grupe crva sa opcije computer na human. Ukoliko vam se ne sviđaju pravila po defaultu, možete sami menjati skoro svaki aspekt igre: Od imena igrača(crva), preko količine oružja i vremena za odigravanje poteza, do jačine udarca pri padu i boje vode. Jedino što vam preostaje je da skupite društvo i krenete sa zabavom, koju će upotpuniti veseli uzvici vaših (a i protivničkih), člankovitih ljubimaca. Za one koje interesuje, iza ovog naslova stoje pomalo zaboravljeni programeri Team 17, dok se za distribuciju postarao MicroSoft. Hvala na pažnji.

CAKE I TRIKOVI

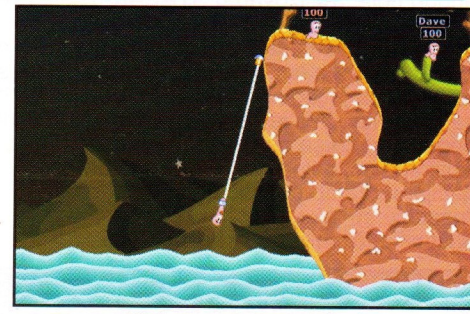
❑ **Šifre za 45 misija:**

1.ONCEUPONA
2.TIMETHEREWERE
3.SOMESMALLWORMS
4.WHOGOTVERYVERY
5.ANNOYEDAND
6.DECIDEDTO
7.GOTOARMSIN
8.ORDERTOWIPE
9.OUTTHEIR
10.VICIOUSENEMY
11.COUNTERPARTS
12.THEYDEVELOPED
13.SOMEREALLY
14.COOLWEAPONSSUCH
15.ASBANANABOMBS
16.ANDMAGICBULLETS
17.THEYTRAINED
18.ALLNIGHTSAND
19.EVERYDAYSOTHEY
20.WOULDBECOME
21.PROFICIENT
22.INTHEIRWORMLY
23.WAYSSOMETIMES
24.THEYWOULDSHOOT
25.GRANNIESJUST
26.FORFUNANDLAUGH
27.ABOUTITINTHE
28.EVENINGTIME
29.WEAPOLOGISEON
30.BEHALFOFALLTHE
31.TERRITORIESTHAT
32.WEWENTTOTHE
33.TROUBLEOFTRANSLATING
34.WORMS2INTOBUTWE
35.DIDNTHAVETIMETO
36.TRANSLATETHESE
37.PASSWORDSNOTTHAT
38.THEYNEEDTOBEDONE
39.WESUPPOSETHAT
40.YOUAREREALLY
41.EXPECTINGTO
42.SEEAWONDERFUL
43.CHEATMODEWHEN
44.FINISHTHEMISSIONS
45.ANDYOUARERIGHT

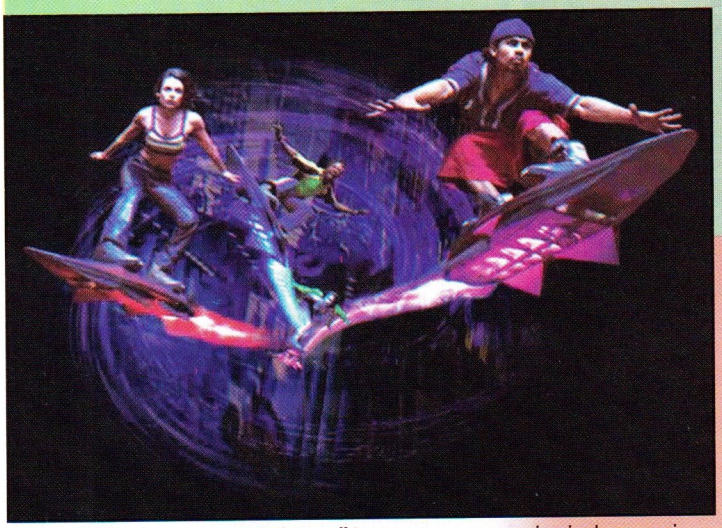
Šifre za varanja:

****SUPERSHOPPER** - Svaka kutija će imati specijalno oružje**
****BACKFLIP** - Isprobajte**
****HIGHJUMP** - Crvi skaču visoko**
****REDBLOOD** - Crvi krvare kad su pogođeni**
****GODMODE** - Za bezbroj života. Važi za sve crve. Mogu se ubiti jedino davljenjem.**

Upišite šifre uključujući i zvezdice * posle toga pritisnite brisanje (backspace). Crv bi trebao da skoči i da se pojavi poruka OKAY. Potrebno je držati uključen Caps Lock i pritisnut Shift.



Streak hoverboard Racing



Konačno nam je stiglo nešto sasvim novo-trke na lebdećim daskama koje igračima omogućavaju da krstare skoro svuda u vazduhu. Ovo sigurno zaslužuje više nego malo pažnje.

Izgleda da je stvorena čudesna nova daska pomoću poslednje gravitaciono-elektro-magnetske tehnologije. Ove daske imaju sposobnost da seku vazduh i prenose vozača pri velikim brzinama preko svakog terena. Trke su prilično teške sa dosta takmičara koji nemaju šta da izgube i kao da svi čuvaju neku tajnu uspeha iz prošlog života. Zgrabi svoju dasku, ponesi odličan osećaj za ravnotežu i žeđ za akcijom jer je vreme za sečenje vazduha.

STREAK je futuristička trkačka igra na lebdećim daskama, slična igri JET MOTO samo što je ovde ski džet zamenjen sjajnom daskom.

Oni koji su već upoznati sa igrama kuće Simple Trac (Twisted Metal 1 & 2, Jet Moto) će biti zadovoljni sa već poznatim grafičkim stilom. Izgled likova je mnogo bolje realizovan u STREAK-u nego u ostalim Single Trac-ovim igrama. Animacija i sveukupna definicija likova je iznad proseka s tim da treba imati u vidu činjenicu da je jedini objekat koji se kreće daska. Ovo je dizajnerima pružilo mogućnost da se malo više pozabave likovima i pozadinama. Što se tiče animacija, moramo priznati da ih ima dosta. Pozadine su tako živopisne i jako maštovite, čime dizajn staza podižu na sasvim jedan novi nivo. Važna stvar je i to da je igra strašno brza, čak i kad igraju dva igrača.

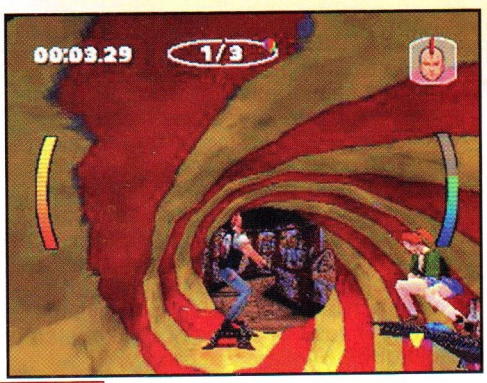
Ako si ranije igrao bilo koji deo igre JET MOTO biće ti nešto lakše što se tiče upravljanja. Na početku igre možeš birati između nekoliko likova, od kojih svaki ima ima specifične karakteristike.

Od dvanaest staza tri su odmah dostupne. Ostale ćeš otvoriti pobedama. Takođe postoji i mali uvod koji ti daje nešto više podataka o likovima kao i dobre savete za početnika kako da postane šampion.

Upravljanje daskom je malo teže, ali posle nekoliko krugova ćeš se lako uklopiti. Da bi postao uspešan surfer moraćeš da naučiš da izvodiš razne trikove. Što su ti uspešniji trikovi daska ti brže ide i tvoj lik stiče više samopouzdanja. Takođe imaš i ograničen broj turbo ubrzanja koja možeš koristiti tokom igre.

Analogna kontrola je prosto izvanredna i malo lakša nego digitalna. Svaka staza ima određen broj prečica koje treba otkriti. Igra sadrži i opciju podeljenog ekrana za dva igrača kao i link opciju za četiri igrača. Vrlo je važno istaći da se brzina igre ne menja u zavisnosti od broja igrača.

U globalu STREAK je još jedan veliki trud SINGLE TRAC-a koji je doveo do sjajne, brze trkačke igre.



prikazana poligonalno u izometrijskom pogledu, gde uz pomoć L-ova i R-ova možeš da rotiraš scenu. Svi karakteri u ovim scenama su zasnovani na sprajtovima. Tuče su prikazane u kombinaciji 2D-a i 3D-a, sa većinom likova u 2D-u i Gear-ova u 3D-u. Sprajtovi likova su siromašno animirani i pate od užasne pikselizacije, bez sumnje zbog ograničenog rama same konzole. Roboti i gradovi u Xenogears-u su puni detalja, ali njihove teksture se stalno klimaju i iskrivljuju kada se kamera pokreće, dajući geometriji igre manje nego solidan želatinasti izgled. Boje su generalno blede i sprane.

Konačno, magije u toku igre koriste više 2D efekata, i izgledaju slično detaljnim animacijama bacanja magija u Final Fantasy Tactics-u. Xenogears ne izgleda loše ni u kom slučaju, samo znatno neispolirano kada se stavi pored Final Fantasy VII ili Tactics.

Međutim, predivne sekvence animacija vešto kombinovane sa odlično rukom iscrtanim animacijama sa renderovanom grafikom a la Ghost In The Shell su vrhunskog kvaliteta.

Muzika u igri, koju je komponovao Yasunori Mitsuda, Xenogears stručno koristi kako bi dao potpun doživljaj priči. Mnoge muzičke numere sadrže glasove ili pevanje i sve su pravilno raspoređene u zavisnosti od raspoloženja koje vlada u tom trenutku. Međutim veći deo igre je bez muzike ili sa zvukovima ambijenta.

Xenogears je izvanredan, mada provokativan RPG sa veoma interesantnom pričom i originalnim idejama, koji bacaju u zasenak sve sitnije nedostatke koje možemo naći u toku igre.

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	5
Atmosfera	5
Igrivost	5

RPG

+ Igra koja se pamti

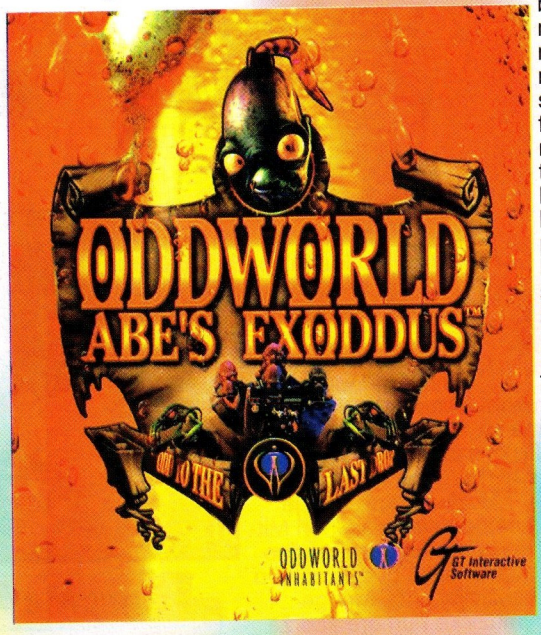
− Da je samo grafika malo boljas

Oddworld: Abe's exoddus

Kada smo se prošli put sreli sa našim herojem, Abe-om the Mudokon, on je uspešno zatvorio Rupture Farm i pokušaj Mullock-a the Glukkon da ih sve pretvori u mlevene ćufte je propao. Avantura mladog Abe-a se nastavlja dalje i nosi naziv Abes Exoddus.

Nakon što je Abe pao na glavu u sred slavlja u njegovu čast, tri Mudokon duha se pojavljuju u njegovoj viziji, moleći ga da dođe u Necrum, antički Mudokon grad mrtvih. Izgleda da su Glukkonsi iskopali kosti mrtvih predaka, i sada njihove duše nemaju mira - postali su Mudombisi.

Kada je Abe stigao u Necrum, saznaje da potraga tek počinje. Glukkonsi koriste kosti iskopane u Necrumu kao glavni sastojak ultra ovisnog pića poznatog kao Soul Storm. I sve to je Abe-ova greška - kada je uništio Rupture farmu, zalihe kostiju za Soul Storm su presušile. A Glukkonsi su uradili ono što bi i svaki lukavi biznismen učinio: našli su drugog dobavljača sa dobrom cenom. Sada Abe mora da infiltrira u fabriku Soul Storma, da spase Mudokonse koji su tamo u ropstvu, zatim da uništi fabriku jednom za uvek. Ako si mislio da su Mudokonci u Rupture Farmi bili žrtve, sačekaj da vidiš ove jadničke. Ne mogu ni da plaču na miru. A razlog tome je taj da se kao tajni sastojak ovog ovisnog pića koriste suze Mudokona. Kako bi drugačije Glukkonsi bili u stanju da dobiju tako odličan,bogat ukus?



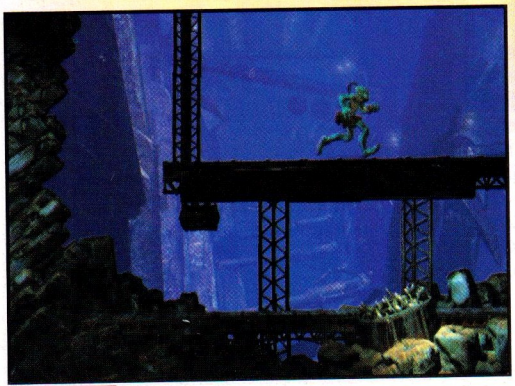
Grafika je stvarno izuzetna. U prethodnom delu pozadina u svakoj sceni je bila pre-renderovana sa dosta pažnje i veoma vešto. Okolina odjednom oživljava i ti stičeš utisak da se nalaziš u vrlo čudnom, nepoznatom svetu. Dosta šarmantnih fazona i fora iz prvog dela je preneto i u ovaj nastavak. I dalje je zadržan 2D skrolovan format koji prati standardnu platformsku putanju,ali velika širina same igre je ono što je izdvaja iz gomile drugih naslova.

U samoj igri postoji dosta impresivnih efekata, da prosto ne znaš odakle da počneš.Još jednom, pokreti likova su tako fleksibilni i inzvanredno dobro animirani. Penjanje,skakanje,kotrljanje... svaki pokret je izveden potpuno realistično.

Eksplozije su veoma vešto urađene, dovoljno da te malo uzdrmaju i ostave u šoku. Ne samo da je zaslepljujući efekat odličan, već je i deo scene gde je nastala eksplozija pocepan u parčiće.

Pošto je ovo ipak u osnovi platformska igra, postoje mnogi objekti uz koje se možeš popeti ili preko kojih možeš preći na drugu stranu. Svi detalji su tako dobro odrađeni i ilustrovani tako da je mala šansa da ćeš ih propustiti. Ovo isključuje namerno skrivene prolaze koji se nalaze ili slučajnom greškom ili detaljnim istraživanjem.

Ono što Abe-u nedostaje u lepoti, slobodno možemo reći da je nadoknadio svojim fenomenalnim karakterom.On je lokalna luda, potpuni komičar i školski šaljivčina. Govor u igri je ono što čini Oddworld, za sada, neprevaziđenom igrom. Kombinacijom kontrola Abe može da izvede nekoliko različitih zvukova. Verbalne komande su: Hello, Work, Wait, Follow Me. Novo u igri su razni emocionalni gestovi. Nije loše da pre početka igre odeš u Gamespeak meni i da tamo isprobaš malo kontrole i naučiš neke reči važne u toku same igre.



Moraš dobro obratiti pažnju na raspoloženje svakog Mudokona, jer ti je svaki veoma dragocen. A jedna olakšica je i ta da ćeš im raspoloženje prepoznati po boji tela. Kada uspeš da zadobiješ pažnju Mudokona, moraš ga odvesti direktno do izlaza. Glasnim čantovanjem ćeš otvoriti kapiju i Mudokon će otići. Da bi išao na više i niže platforme moraš aktivirati liftove, ili se penjati uz stene, ili teleportovati, pa čak skakati i u ventilacione cevi. Abe sada može da komanduje plemenom Mudokona kako bi mu pomogli u rešavanju nekih zagonetki na koje ćeš nailaziti.

Jednom rečju, ova igra sadrži sve što svaki igrač može da poželi - izvanrednu grafiku,odlične vizuelne efekte, izvrstan scenario,puno humora,logičkih zagonetki koje igru čine još interesantnijom. I naravno, tu je i Abe, naš glavni junak, bez koga ova igra ne bi bila ono što jeste.

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	2
Atmosfera	5
Igrivost	4
Platforma	

\+ Duhovito, grafika

\- Malo prerađen prvi deo

SONY PLAYSTATION CHEAT CODES

DUKE NUKEM 2 TIME TO KILL

•Za biranje nivoa: kad pauziraš igru otkucaj 9xdole, 1xgore.(Izađi iz igre i idi na novu opciju Time To Kill i pomoću levih i desnih kursora izaberi nivo)
•Sva oružja: L1, R2, Gore, L1, L2, Dole, R1, Desno, R2, Levo
•Svi Itemi: R1x5, L2x5
•Big Head Duke: R1x9, Gore
•Big Head Oponents: R1x9, Levo
•Small Head Oponents: R1x9, Desno

COOL BOARDERS 3

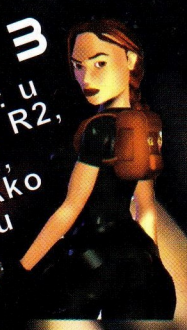
•Sve Staze: otkucaj WONI-TALL kao ime u tornament modu
•Svi likovi: otkucaj OPEN_EM kao ime u torna-ment modu
•Big Heads: otkucaj BIGHEADS kao ime u torna-ment modu
•Directors Cut: otkucaj SHOWPOS kao ime u torna-

ROGUE TRIP

• Igraj kao Nightside: otkucaj R1, R2, L1, L1, X, O u password screen-u
Igraj kao Helicopter: otkucaj L1,△, R2,△,△, R1 u password screen-u
Igraj kao Alien: otkucaj R1,□ , X,□, L2, O u password screen-u
Povećan Armor: otkucaj R1,△, R1, △, L1,□ u password screen-u
Neograničeni Turbo: otkucaj □, X, O,△, R1, R2 u password screen-u

TOMB RAIDER 3

• Za preskakanje nivoa: u toku igre brzo otkucaj L2, R2, L2x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2x4, R2, L2, R2x4, L2. Ako si pravilno otkucao šifru Lara će reći Nope.



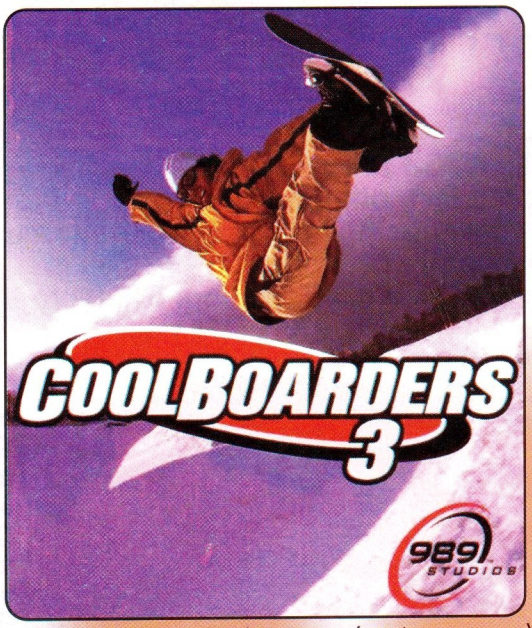
TEST DRIVE 5

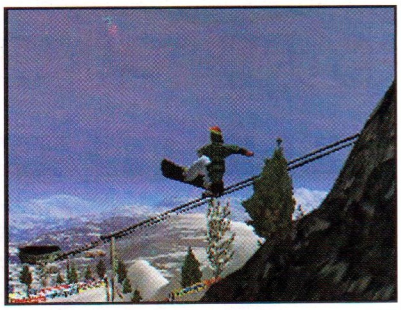
• Sve Staze: otkucaj RONE, NTHREE, MTHREE kao imena u high score screen
Super Arcade Mode: otkucaj SPURT kao imena u high score screen

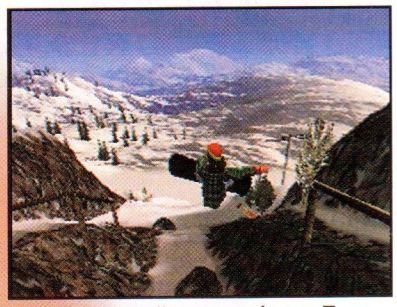
KONZOLE I DODATNA OPREMA
SPRING
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT 8 VP20
TEL. 011/311-5342
MOB. 064/11-011-48

Cool Boarders 3

Prateći relativno uspešne Cool Boarders1 i 2, ovaj nastavak pruža fenomenalnu akciju za dva igrača (podeli se ekran) i plus pored klasičnih modova sadrži i dosta novih, kao i veliki broj staza koje će se otvarati kao nagrada za pobede. Takođe, za razliku od predhodnih delova igra sadrži više likova- svaki lik ima svoj individualni stil, prednosti i mane, kao i nove staze u takvim predelima da prosto osećaš vetar kako zviždi u ušima.







Što se grafike tiče samo jedno možemo reći: Fenomenalno! Cool Boarders 3 je kao mleko- glatko, osvežavajuće, super, belo, i sto posto je dobro za tebe. Grafički Cool Boarders 3 te gađa pravo u oči, čim ugledaš prvu sliku. Poboljšanje u odnosu na prethodne delove je kolosalno i zadovoljavajuće, i ako posmatramo vizuelni kvalitet slobodno može da stoji rame uz rame sa Crash Bandicoot-om 3.

Likovi su rađeni više kao crtani, ali upotrebom punih boja i visoke rezolucije programeri su uspeli da ih izdvoje iz svileno glatke snežne pozadine.

Intro sadrži filmske sekvence žive akcije, koje su vešto umiksovane sa raznim delovima iz igre.

Zvučni efekti, za razliku od muzike, su izvrsni. Probaj da isključiš muziku i da uživaš u ambijentu koji je stvoren kombinacijom efekata: hladnog vetra koji prolazi kroz grane zaleđenih jelki i škriputanje snega pod daskom.

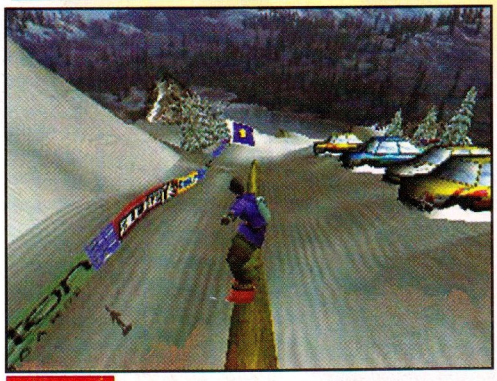
Ako bacimo kratak pogled na opcije možemo videti prvo poboljšanje (ili jedan korak u nazad u zavisnosti od tvog mišljenja). Cool Boarders 3 se bliži više igri ESPN Extreme Sport nego što bi možda neki od vas voleli opcijom koja dozvoljava boardersima mogućnost međusobne tuče. Ali za prave ljubitelje snowboarding-a je ostavljena mogućnost da fighting mode isključe pre početka vožnje.

Što se tiče komandi na džojstiku svi dugmići imaju dvostruku primenu i na zemlji i u vazduhu. U vazduhu se možeš prevrtati, izvoditi razne akrobacije, brze pokrete i specijalne trikove. Što se skoka tiče postoji jedna novina. Snaga skoka na ekranu je predstavljena jednom skalom koja se puni u zavisnosti koliko dugo držiš dugme za skok.

Meni igre se sastoji iz Practise Mode, Single Event, Full Tournament. Takođe postoji i head to head mode za dva igrača gde bi možda bilo interesantno da se uključi fighting mode.

Takođe se ne možemo požaliti ni na selekciju planinskih staza, niti na broj likova i tipove dasaka. Za početak su otvorene samo tri staze: Powder Hill, Devils Butt, Mt Koji. Kako dalje napreduješ u tournamentu otvoriće ti se sledeća četri lanca staza, ostvarujući kulminaciju na moćnom Everest-u. Svaka staza je mesto za šest različitih događaja: Down Hill, Boarder X, Slalom, Half Pipe, Big Air i Slope Style.

Pored nekoliko sitnijih zamerki Cool Boarders3 će zagrejati srca mnogih igrača posle hladne noći na stazi.



IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	3
Igrivost	4

Sport

\+ Grafika i brzina igre

\- U suštini ništa novo

Dodgem Arena

Godina je 2049. Superprovodni materijali i visokostepeno hidrogensko gorivo su promenili svet. Deca širom galaksije učestvuju u veoma uzbudljivom sportu pod imenom Dodgem. Oni vide sebe kao (skejtere) odmetnike 21. veka.

Sponzorisani od strane bukmejkera oni putuju svetom, i solarnim kolonijama, i učestvuju u Dodgem Elite League. Četiri pilota upravljaju dodgem letelicama u velikoj loptastoj areni, pokušavajući da ubace pak u go koji se nalazi na gornjem nivou arene. Izgleda prilično slično Wipe-Out-u i igra se kao ni jedna druga igra na PS. Dodgem Arena je futuristička sportska igra koju je izbacila kuća Formula Game Developments.

Vizuelno Dodgem Arena izgleda prilično dobro. Sve je konstruisano iz poligona i prvi utisci su zaista veoma dobri. Ikone koje možeš pokupiti u areni svetlucaju u tamnom okruženju, dok su super glatki krugovi arene sastavljeni iz oblih kontura. Teško da ćeš naći oštru ivicu ili ugao u celoj igri.

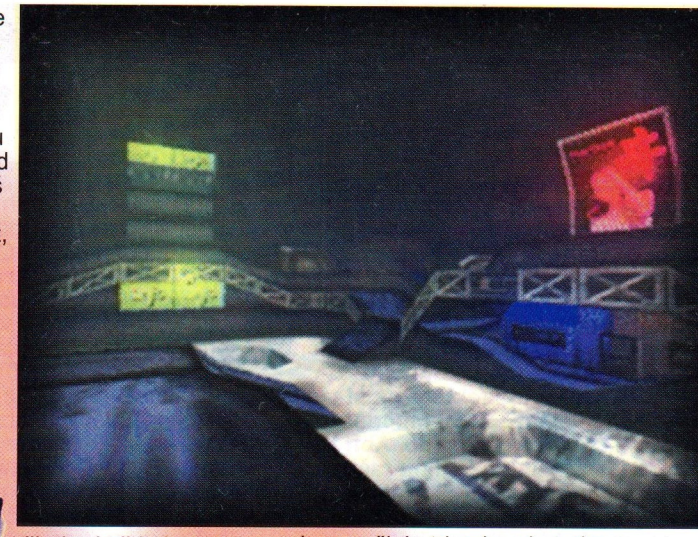
Futuristički dodgemi (to su letelice) izgledaju kao kombinacija Wipe Out letelica i velikog magneta. Ali brzina igre je ono što nas je najviše impresioniralo.

Što se muzike tiče sve se svodi ipak na individualni ukus. Ako se utiša muzika zvučni efekti će se iznenađujuće redukovati na nekoliko bučnih zvukova koje čuješ prilikom ispaljivanja oružja i skupljanja itema. Međutim, zajedno, muzika i efekti stvaraju jednu elektro atmosferu koja se odlično uklapa u samu igru.

Kao kod svih futurističkih sportova i ovde se sve svodi na samu igru i na pravila. Predpostavljamo da se osnovni zadatak ove igre može uporediti sa hokejom gde se kontroliše pak. Glavna razlika bi bila ta što je ovde go u stalnom pokretu, igrač upravlja dodgem-om i nema leda.

Na startu možeš da biraš između šest letelica. Kao kod većine arkadnih vozila, i ovde se svaka letelica razlikuje u brzini, u lakoći upravljanja, u izdržljivosti i ubrzanju. Postoji jedanaest arena, u kojima se igra po četiri runde. U prvoj rundi u opticaju su četiri paka, u drugoj tri i tako redom dalje sve do finalne runde kada se četiri dodgema bore za samo jedan pak.

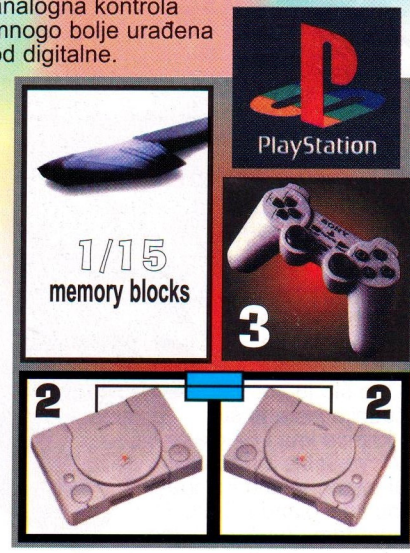
Kada se pakovi oslobode iz centralnog dela arene, letelice se puštaju u igru. U zavisnosti od tvoje taktike, možeš prvo da pokupiš oružja,municiju i štit, ili da odmah pokupiš pak i kreneš na go. Svaka arena ima više nivoa, ali pakovi se uvek nalaze na najnižem nivou. Go predstavlja jedan cilindar koji je konstantno u pokretu i kreće se na višim nivoima.



Pak je svetlo zelene boje kako bi privukao tvoju pažnju, i kada ga jednom pokupiš, boja tvog tima dobija zeleni unutrašnji okvir kako bi ostali igrači znali da ga poseduješ. Nema skrivanja u ovoj igri. Sada je samo pitanje brze vožnje uz glatke zidove do viših nivoa i ispaljivanja paka pravo u go.

Na putu ka golu moraju se izbeći neprijatelji, koji jure pak kao i vi. Vešta navigacija unutar arene, brza vožnja, skokovi, inteligentno skupljanje oružja i brze interakcije sa drugim igračima su ključni elementi za uspeh. Svaki put kada je pak ubačen u go, dobijaš određen broj poena. Poeni se sabiraju, i pobednik je onaj koji ima najviše poena.

Što se kontrola tiče moramo priznati da su ovde malo više osetljive nego što bi trebalo, mada je analogna kontrola mnogo bolje urađena od digitalne.



Igra počinje tri sekunde nakon puštanja letelice u arenu zajedno sa tri protivničke. Borba počinje istog trenutka kada kreneš prema paku. Na početnim nivoima ima dovoljno vremena da se arena istraži, ali ovo ne sprečava protivnika (CPU) da ignoriše slobodne pakove i da se zakuca direktno u tebe i time ti oduzima pokupljene item-e. Ovo može biti vrlo frustrirajuće pošto ti svaki udarac redukuje energiju, i samim tim smanjuje brzinu.

I na kraju još jedna napomena - svidela vam se ili ne Dodgem Arena je jedna od igara sa velikim brojem opcija: single player battle against three other CPU controlled opponents, two player battle in split- screen mode, two player battle in link up mode, two player team event in split screen mode, two player team event in link up mode, two player head to head in split screen mode, two player head to head in link up mode, four player battle, four player team event.

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	2
Atmosfera	3
Igrivost	3

Futuristička sportska igra

1

\+ Grafika je OK

\- Na zapadu ništa novo, muzika bljak

Abit AH6 - samo za vas

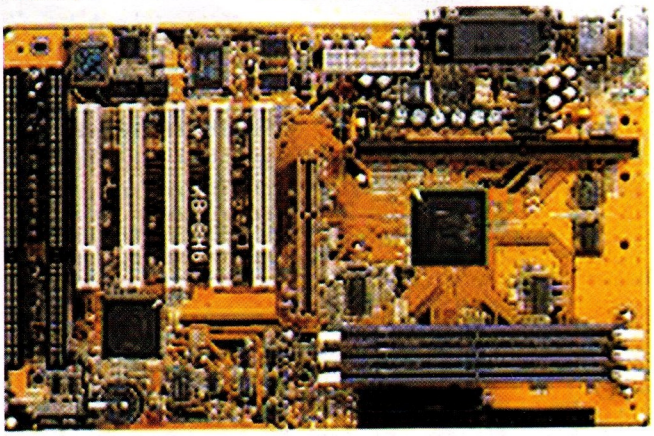
Za ovaj broj nam je stiglo nekoliko prijatnih iznenađenja po pitanju hardvera iz firme Optimus, a sigurno najbolje je ABit-ova ploča BH6. Kao što sam već nekoliko puta rekao razlike u brzinskim testovima među pločama sa BX čip setom su praktično akademske, tako da o kupovini odlučuju neki drugi faktori, na šta je ABit najviše i išao. Ovaj i model BX6 su vrhunac njihove ponude. Abit je najviše išao na ljude kojima računar ne služi samo za utakni i radi, već je to zanimljiv uređaj sa kojim treba eksperimentisati da bi radio još bolje.

Na ovoj ploči sve je podređeno što komotnijem radu, nema džampera već se sve podešava iz soft meni-a u BIOSU. Na samoj ploči se nalaze 5 PCI, 2 ISA i jedan AGP slot. Za memoriju su predviđena 3 slota za SDRAM. Ova ploča je poznata zbog izbirljivosti po pitanju memorije, pa pri kupovini treba proveriti da li imate memoriju koja odgovara vašim potrebama.

Sada dolazimo da najinteresantnijeg detalja a to su podešavanja u bios-u. Po bogatstvu opcija i mogućnostima koje pružaju Abitove ploče su bez premca. Kao prvo može se izabrati neka od sledećih vrednosti za magistralu: 66, 75, 83, 100, 103, 112, 124, 133 MHz. Kao drugo podržava umnožak na procesoru od 5.5. Sve te opcije bi bile samo interesantne kao i kod nekih drugih ploča da nije malih sitnica. Napon na procesoru (u konkretnom primeru Celeron 300A) može da se pomera u okvirima od +-15% što pruža dosta mogućnosti za uspešno overklokovanje procesora - pogotovu ove serije. Npr. kombinacija procesor iz Costa Rica-e, napon na 2.20V i magistrala na 100 umesto na 66Mhz sa ovom pločom daju jednu stabilnu, brzu i jeftinu platformu. Ono što je još interesantno pored mogućnosti isključivanja L2 i L1 keša je i mogućnost podešavanja AGP magistrale na 2/3 magistrale ploče da bi se izbegla široko rasprostranjena pojava nekompatibilnosti grafičkih karti sa klokom od 83Mhz na AGP. Za sve ljubitelje brzine je ova ploča pravi izbor jer i pored lokovanja umnoška unutar procesora od strane Intela omogućuje da se pomeranjem brzine magistrale dobiju ubrzanja od 50%. Inače, šuška se da Intel Abitu isporučuje BX čipset bez obzira na njihovu poslovnu politiku, pošto se Abit obavezao da neće proizvoditi super socket 7 ploče (AMD K6).

HARD WARE

Sav hardver dobijen ljubaznošću firme Optimus 011/404-543

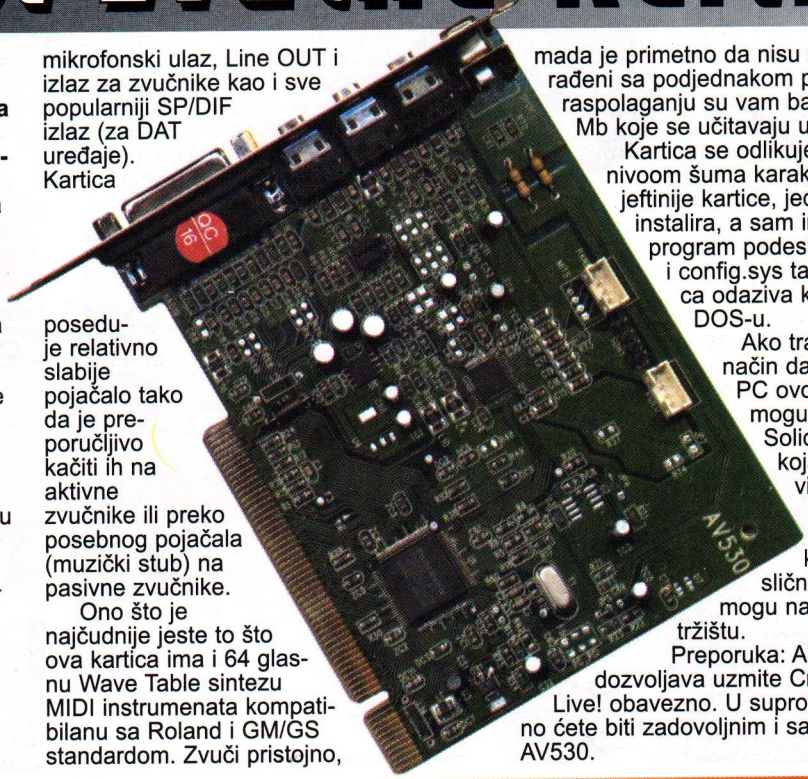


LowCost zvučna kartica

Na test nam je ovog meseca stigla zvučna kartica kriptičnog imena AudioExcel AV530. Ovo je klasična PCI kartica najnovije generacije. To znači da je izuzetno mala po dimenzijama sa velikim nivoom integracije. Kartica podržava 2.1 PCI standard tako da je kompatibilnost sa najnovijim pločama zagarantovana mada zbog toga pravi male komplikacije sa starijim pa se ova kartica preporučuje za slučaj da kupujete novu ploču a menja vam se zvučna kartica.

Ova zvučna kartica je bazirana na ForteMedia čipu fm0801 što vam ništa ne znači (kao i većini čitalaca, ali zvuči). Mnogo je zanimljivija činjenica da kartica podržava Surround i 3D zvuk od koga je ovaj zadnji pomalo trapavo izveden (jeftino?). Kada se 3D zvuk uključi pri puštanju malo kvalitetnije muzike dolazi do izobličenja basova što i nije za pohvali. Surround zvuk radi jako lepo kako u igrama tako i pri puštanju filmova, što se zapaža kako na malim tako i kvalitetnijim zvučnicima. Kartica nema mogućnost podešavanja treble i bass ali je fabrička vrednost sasvim OK (mada bi neki rekli da su srednjetonci malo potisnuti ali ...).

Na kartici postoji MIDI/Joystick port, mikrofonski ulaz, Line OUT i izlaz za zvučnike kao i sve popularniji SP/DIF izlaz (za DAT uređaje). Kartica poseduje relativno slabije pojačalo tako da je preporučljivo kačiti ih na aktivne zvučnike ili preko posebnog pojačala (muzički stub) na pasivne zvučnike.



Ono što je najčudnije jeste to što ova kartica ima i 64 glasnu Wave Table sintezu MIDI instrumenata kompatibilanu sa Roland i GM/GS standardom. Zvuči pristojno, mada je primetno da nisu svi instrumenti rađeni sa podjednakom pažnjom. Na raspolaganju su vam banke od 2 i 4 Mb koje se učitavaju u ROM kartice. Kartica se odlikuje smanjenim nivoom šuma karakterističnim za jeftinije kartice, jednostavno se instalira, a sam instalacioni program podesi autoexec.bat i config.sys tako da se kartica odaziva kao SB u DOS-u.

Ako tražite jeftin način da ozvučite vaš PC ovo je jedno od mogućih rešenja. Solidna kartica koja nudi i malo više za cenu koliko košta, a takođe i kvalitetnija od sličnih koje se mogu naći na našem tržištu.

Preporuka: Ako vam budžet dozvoljava uzmite Creative 128 Live! obavezno. U suprotnom verovatno ćete biti zadovoljnim i sa AudioExcel AV530.

1370

Chaintech 5AGM2
K6-2 300 3D Now!
32 MB SDRAM PC100
3.2 GB Quantum EX
ASUS V3000ZX 8MB, 2xAGP
Audio Excel FM801 PCI
CD-ROM 36x ASUS
ADI E44 15"
Mini tower AT
Floppy 3.5"
Tastatura, Mouse, Pad
MaCase 120W Zvučnici

1500

ABIT BH-6 BX
Intel Celeron 300 (128kB)
64 MB SDRAM PC100
3.2 GB Quantum EX
ASUS V2740 Intel740 8MB
PCI Solo ESS onboard
CD-ROM 36x ASUS
ADI E33 14"
Midi tower ATX
Floppy 3.5"
Tastatura, Mouse, Pad
MaCase 120W Zvučnici

1950

ASUS P5A, AGP, 120 MHz
K6-2 300 3D Now!
64 MB SDRAM PC100
6.4 GB Quantum EX
ASUS V3400TNT 16MB, AGP
PCI Solo ESS onboard
40x ASUS
ADI E44 15"
Midi ATX MaCase Wide
Floppy 3.5"
Tastatura, Mouse, Pad
MaCase 300W Subwoofer

2990

ASUS BX, AGP, 100 MHz
Intel P II 400 Deschutes
128 MB SDRAM PC100
8.4 GB Quantum EX / IBM
ASUS V3400TNT 16MB, AGP
Creative Labs PCI 128
40x ASUS
ADI 5P+17"
Midi ATX MaCase Wide
Floppy 3.5"
Tastatura, Mouse Logitech, Pad
ADI 120W Zvučnici SP2000

Poklon uz svaki računar:
Joystick ili Gamepad, CD sa igrom
... a kupcima konfiguracije sa modemom
i 10 sati pretplate na Internet

Garancija: 1 godina za konfiguracije i komponente, 3 godine za ADI monitore

IZ PONUDE IZDVAJAMO

ABIT products:	
- ABIT BH-6, ATX	235
- ABIT BX-6, ATX	250
ASUS products:	
- Alladin P5A, ATX, 120MHz, ESS PCI	190
- Intel BX P2B	280
- CD-ROM 36x/40x	120/135
- V2740 (Intel740, 8MB, AGP)	120
- V3000ZX (RivaZX, 8MB, 2xAGP)	160
- V3000ZX (RivaZX, 8MB, 2xAGP, TV i/o)	190
- V3400TNT (RivaTNT, 16MB)	270
- V3400TNT (RivaTNT, 16MB, TV i/o)	310
Lucky Star products:	
- Intel LX AT	160
- Intel BX ATX	200
- TV card +Remote Control !!!	180
- Voodoo Banshee 16MB	200
- S3 Savage 8MB, TV out	150
ADI products:	
- ADI E33 14" OSD	250
- ADI E44 15" OSD	305
- ADI 4P 15" OSD, color correction	370
- ADI 5PM 17" OSD	580
- ADI 5P+ 17" OSD, 0.26mm	650
- ADI 5GT 17" Trinitron, 202 MHz pixel	1180
MaCase products:	
- Speakers 80W/120W/180W/260W	40/50/70/90
- Subwoofer 300W+260W sateliti	160
- Midi Tower ATX 250W	190
- Wide Mini ATX 250W KA-580	190
- Big Tower ATX 250W, 4 bey,	250
- Big Tower ATX 300W, 6 bey	280
NET solutions:	
- Modem Rockwell 33600	70
- Modem Rockwell 56k PCI V.90	85
- Modem Diamond Supra Max V.90, PCI	110
- Modem AOpen V.90, PCI	110

Gotovo je sigurno da nikada nećete imati para za ovako nešto!

Nema veze... ...kupite sebi računar!

OBRATI PAŽNJU

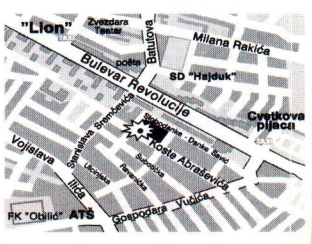
Pentium II AGP Mainboard ABIT BH6 BX

- 1x AGP (2x) 1.0
- 5xPCI
- 2xISA
- 3xDIMM
- jumperless
- softversko podizanje voltaže procesora

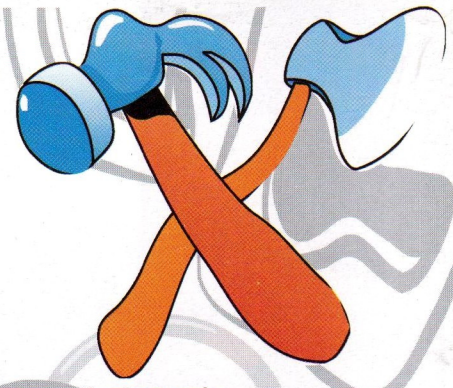
OPTIMUS

OPTIMUS COMPUTERS
Preduzeće za proizvodnju
i prodaju računara d.o.o.

Koste Abraševića 11
Tel: 011/404-543
optimus@absolutok.com
www.optimus.co.yu



Male tajne



Nenad Napijalo iz Beograda traži pomoć za Carmageddon 2. Želimo ti dosta zabave:

TILTY - Pinball Mod
WATERSPORT - Underwater Ability
LEMMINGIZE - Glupi pešaci
STIFFSPASMS - Mutantni leševi
WOTATWATAMI - Klizave gume
SMARTBASTARD - Završetak trke
MRMAINWARING - Pešaci u panici
BIGDANGLE - Mutanti sa repom
WETWET - Krediti
TINGTING - Besplatne opravke
STOPSNATCH - Isključenje vremena
MOONINGMINNIE - Mesečeva gravitacija
CLINTONCO - Frizirana mašina
FASTBAST - Turbo pešaci
STICKYTYRES - Penjanje uz zidove
GOODHEAD - Pešaci sa čudnim glavama
EVENINGOCCIFER - Pijana vožnja
TIMMYTITTY - Vremenski bonus

Dušku Simiću iz Valjeva pomažemo za igru Emergency: Fighters for Life:

Na sceni nesreće (ACCIDENT) postavi pokazivač miša iznad Options (Ne pritiskaj tastere na mišu) i ukucaj sixteen. Od tog trenutka imaćeš listu svih misija i možeš izabrati bilo koju da se igraš.

U poslednjem trenutku pred izlazak broja dobili smo neke čitove za X-Games Pro Boarder:

Normal Stance
Half Pipe Tricks:
-McTwist: Drži pritisnuto na gore i desno i okreni se za 540
-Rodeo 7: Drži dole i levo i okreni se za 720
-Rodeo 5: Drži dole i levo i okreni se za 540

Track Tricks:
-Rodeo 7: Drži dole i levo i okreni se za 720
-Misty 7: Drži pritisnuto na gore i desno i okreni se za 720
-Misty Flip: Drži pritisnuto na gore i desno i okreni se za 540

"Mala" pomoć za Myth 2: Soulblighter

Dok klikćete na New Game držite SHIFT i dobićete mogućnost biranja svih single player misija.

Čitaocu Ivici Keseroviću iz Beograda pomažemo u igri Rival Schools za Sony Play Station:

Skriveni borci:
Ukupno ih ima četiri i to su: Hinata, Natsu, Tiffany, and Kyoko.
Uobičajeno, ženski karakteri će vam dodati energiju, ali u ovoj verziji će i oni napadati. Da bi ih dobili dobijte tuču sa karakterima koji su u istoj školi kao i skriveni.
Hinata: u njenoj t-majici i donjem vešu prođi kroz igru i pobedi sa: Hinata, Batsu, i Kyosuke.
Tiffany u svojoj školskoj uniformi. Pobedi sa Tiffany, Roy, i Boman.
Natsu u sportskoj odeći . Pobedi sa Natsu, Shoma, and Roberto.
Kyokou u spavaćici i bokserkama. Pobedi sa Kyoko, and Hideo.
Kada si sve ovo odradio uključi short cut mode on, i skriveni karakteri će biti u donjem redu.

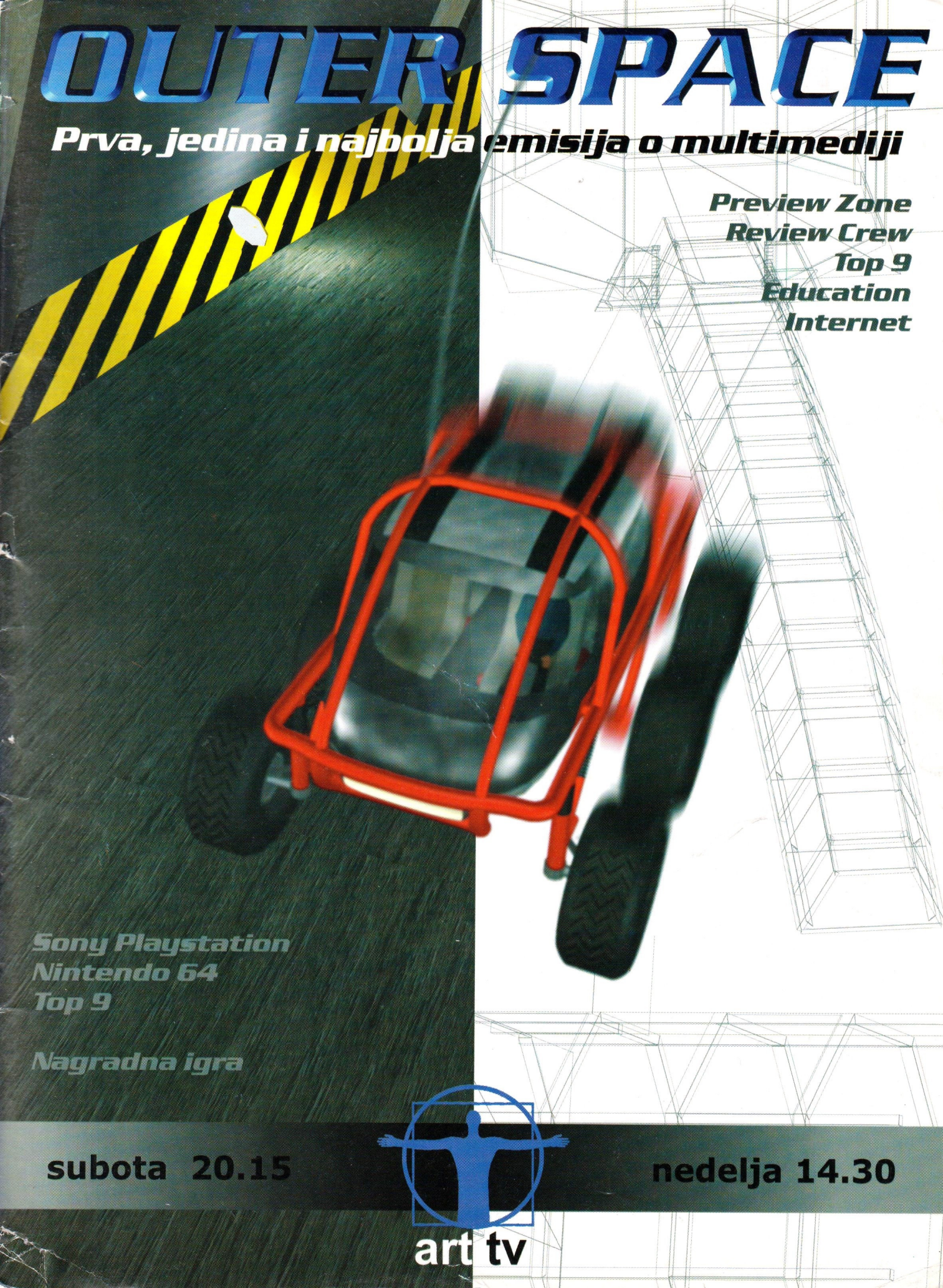
Dragi čitaoci, ova rubrika je zamišljena kao pomoć vama. Svoja pitanja i odgovore šaljite na adresu redakcije a mi ćemo ih sa zadovoljstvom objaviti.

The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

PLEXTOR
Ratka Mitrovića, 13
07-21h
CD STUDIO
USLUGE SNIMANJA SVIH VRSTA SOFTVERA ZA VAŠ PC
VELIKI IZBOR NAJNOVIJIH IGARA I PROGRAMA
IZNAJMLJIVANJE CD-A
SNIMANJE VRŠIMO NA NAJKVALITETNIJIM DISKOVIMA
B A C K - U P VAŠEG HARD DISKA
DOSTAVA NA KUĆNU ADRESU, POŠTOM ILI LIČNO
CENE DISKA OD 5 DO 7 ZAVISNOSTI OD KOLIČINE
POSEBNE POGODNOSTI ZA OTVARANJE CD KLUBOVA
011 5128 91
E-mail
nesaplex@eunet.yu

OUTER SPACE

Prva, jedina i najbolja emisija o multimediji



Preview Zone
Review Crew
Top 9
Education
Internet

Sony Playstation
Nintendo 64
Top 9

Nagradna igra

subota 20.15

nedelja 14.30

art tv

And now, something completely different.

3S comp

TV - VIDEO & PC SERVIS
CD KLUB

SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA: CD · HDD · DISKETE
IZBOR OD OKO 60000!!! PESAMA U MP3 FORMATU

11000 Beograd · Zvečanska 10 · Tel. 64 88 13 · fax. 64 78 63

Design Silvano